2 CDs JOC FULL! - MOBILE FORCES - ÎNFRUNTĂ-ŢI PRIETENII ÎN MULTIPLAYER

LEVEL

www.level.ro • Games, Hard... • Octombrie 2005

CÂŞTIGĂ!



SONY PSP



JOC FULL!!

MOBILE FORCES

PREVIEW

Prince of Persia 3
De trei ori mai multă acţiune

X3: The Reunion
O serie ajunsă la maturitate

REVIEW

Earth 2160
Bătălia pentru Pământ se dă pe Planeta Roşie

MotoGP 3: Ultimate Racing Tehnology
Două roţi şi multă viteză

Advent Rising
Orson Scott Card şi mai ce?

TEST!



Gamepad's Full Throttle!

FABLE™
THE LOST CHAPTERS



13,50 LEI NOI
135.000 LEI

DEMOS AGE OF EMPIRES 3 ■ FIFA 2006 ■ GRAVITY DRIVE (VERSIUNE COMPLETĂ) MODS CONTAINMENT (HALF-LIFE 2) ■ POSTALBABES (UT2004) PATCH DUNGEON SIEGE2 2.1
FILME BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD ■ FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS UTILITARE ATITOOL 0.24 ■ RIVATUNER 20RC157 ■ XPTOOLS 4.55



Lupta se încinge...

Citisem acum câteva zile un articol extrem de interesant (www.lostgarden.com/2005/09/nintendos-genre-innovation-strategy.html) despre strategia pe care o aplică Nintendo în fața unei competiții aparent de nesurmontat Sony-Microsoft. Asta m-a dus cu gândul la o altă firmă dintre cele trei, care joacă inteligent. Vorbesc aici, poate surprinzător, de Microsoft. Odată cu apariția primelor detalii despre următorul lor sistem de operare Vista, mi-am dat seama că băieții din Redmond nu sunt nici pe departe atât de bătuți în cap pe cât i-ar vrea unii.

Acum câteva luni, la E3, tot ce vedeai în jur era așa: Xbox, PlayStation și, în mai mică măsură, câteva din consolele Nintendo. Dacă ați crezut că jocurile de PC au fost uitate, atunci aflați că Microsoft a ales o strategie interesantă de a le prezenta. Pe scurt, a încercat să-și impună sistemul de operare ca o consolă concurentă celor care fac ravagii în State și a rezervat acestor jocuri un pavilion numit Games for Windows. Poate vi se pare un pic aiurea, dar în final această strategie l-a prezentat pe Microsoft ca fiind deținătorul a două dintre cele mai importante platforme de jocuri: Windows și Xbox.

Acum, odată cu anunțarea caracteristicilor noului Vista și cu intenția declarată a celor de la Microsoft de a orienta acest sistem de operare spre jocuri, ne putem da seama de ce și-a promovat Microsoft la E3 sistemul de operare în acest mod. Avem o piață (internațională, că de asta de la noi nu prea putem vorbi) pentru a cărei dominație se luptă trei console: Xbox 360, PlayStation3 și Revolution. Asta în timp ce PC-urile încă se mai vând ca pâinea caldă, iar jocurile pentru PC, de bine, de rău, nu dispar nicăieri și au o bază de „fani" foarte stabilă. Microsoft știe potențialul pieței jocurilor de PC, așa că ce a făcut? Pe lângă cele trei console, mai introduce un concurent extrem de puternic: Windows Vista (care, apropo, vine cu DirectX 10, pe când celelalte console vor rula 9.0). Și, evident, îi cresc șansele de a ieși în câștig, deținând 2 din cele 4 platforme concurente.

Cei care se plângeau că jocurile de PC nu mai sunt băgate în seamă vor trebui probabil să își facă niște mici altare pentru a se închina Microsoft-ului atât de mult hulit. Ceilalți însă ar trebui să se bucure măcar de faptul că, în sfârșit, Microsoft a realizat imensul potențial pe care l-a avut dintotdeauna această piață.

Până una, alta, lupta se încinge, iar asta nu poate decât să ne bucure.

■ **Mitza**

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Everybody's Golf
2. Fable: The Lost Chapters
3. Earth 2160



cioLAN
1. Fable: The Lost Chapters
2. Earth 2160
3. Sudeki



BogdanS
1. Canon MVX330i
2. D-Link Broadband Router
3. Z-board



Locke
1. Fable: The Lost Chapters
2. Earth 2160
3. MotoGP 3: Ultimate Racing Technology



Marius
1. Fable: The Lost Chapters
2. Earth 2160
3. Sudeki



Rzarectha
1. Fable: The Lost Chapters
2. Madden NFL 06
3. Everybody's Golf



KiMO
1. Fable: The Lost Chapters
2. MotoGP 3: Ultimate Racing Technology
3. Advent Rising

LEVEL OCTOMBRIE 2005

CUPRINS CD



DEMO

Age of Empires 3
FIFA 2006
Gravity Drive (versiune completă)

MODS

Containment (Half-Life 2)
PostalBabes (UT2004)

PATCH

DungeonSiege 2 2.1
Earth 2160 13-135

WALLPAPERS

Advent Rising
Fable: The Lost Chapters
MotoGP 3 Ultimate Racing Technology

MEDIA

Filme
Brothers in Arms: Earned in Blood
From Russia with Love
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Imagini
Prince of Persia 3
TOCA Race Driver 3

UTILITARE

ATITool 0.24
LEVEL CD Finder
RivaTuner 20RC157
WinZip 10.0 beta
XPTools 4.55

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

14 PRINCE OF PERSIA 3
Soarta Prințului este departe de a fi pecetluită





26 EARTH 2160
Viitorul aparține liceelor de fete

LEVEL OCTOMBRIE 2005

CUPRINS

Editorial 3
Știri 6

PREVIEW

Prince of Persia 3 14
X3: The Reunion 18
TOCA Race Driver 3 22

REVIEW

MotoGP 3: Ultimate Racing
Technology 24
Earth 2160 26
Aurora Watching 30
Fable: The Lost Chapters 32
NIBIRU: Age of Secrets 40
Madden NFL 2006 42
Advent Rising 44
Sudeki 46

CONSOLE

PSP
World Tour Soccer 50
Everybody's Golf 53
Nintendo DS
Sprung: The Dating Game 54
Project Rub 54

HARDWARE

Hardware News 56
Z-Board 56
Canon MVX330i 56
Prestigio Pocket Drive 57
Logitech UltraX Media Remote 57
D-Link Broadband Router 58
X-Ray Thunder 8 & Thunder 9 58
Gamepad's full throttle!!!
Gamepad-uri pentru gameri adevărați 60
Get Mobile
Nokia N70 67
Philips Xenium 9@9e 67
BenQ Z2 67

LIFESTYLE

DVD
Festinul diavolului 68
Fălci (Ediție aniversară 30 ani) 68
Jurassic Park (Ediție Specială) 68
Gladiatorul (Ediție Specială) 68
www. 70
Patch 71
World Cyber Games 2005 Romania 72
IceAge MU 74
Gravity Drive 75

CHATROOM

Cuibușorul de nebuni 76

news

Nintendo Revolution, în lumina reflectoarelor

Nintendo ne-a oferit una dintre cele mai mari surprize din această perioadă, dezvăluind curioșilor prezenți la Tokyo Games Show noul controler al consolei Revolution. Dacă Xbox 360 al celor de la Microsoft nu a suferit schimbări radicale pe partea de design, spre deosebire de „bumerangul" celor de la Sony, PlayStation 3, iată că isteții de la Nintendo au venit cu ceva mult mai radical.

Controlerul viitoarei console seamănă, spre surprinderea tuturor, cu o telecomandă proiectată să fie manevrată cu o singură mânuță. Doi senzori plasați lângă televizor și un cip încorporat în controler urmăresc traiectoria și orientarea acestuia în spațiu, permițând jucătorului să manipuleze acțiunea de pe ecran manevrând controlerul prin aer. De exemplu, vei putea vântura o sabie în toate direcțiile legănând controlerul dintr-o parte în alta, controla direcția unei mașini din încheietura mâinii sau ținti cu pistolul îndreptând controlerul în direcția dorită. Acesta permite, de asemenea, folosirea unor extensii, inclusiv o unitate analogică, combinația amintindu-mi de nunchuk-ul utilizat de ninjalăi. Dar cum te simți oare manevrând o asemenea drăcovenie? Ei bine, se pare că norocoșii care au avut ocazia să pipăie șmecheria au avut numai cuvinte de laudă, Nintendo lăsându-i să experimenteze ustensilele în câteva jocuLețe demonstrative, printre acestea regăsindu-se și FPS-ul Metroid Prime 2: Echoes. Surprinzător, criticii s-au arătat foarte mulțumiți, noul dispozitiv reușind să impresioneze prin senzația de naturalețe ce o experimentează jucătorul în timpul jocului. „Totul pare atât de firesc", sună afirmația unui norocos de la fața locului.

Satoru Iwata, președintele Nintendo, a explicat că posibilitățile pe care le oferă jucătorilor noua jucărie sunt aproape nelimitate și vor schimba pentru totdeauna felul în care este perceput gaming-ul în zilele noastre. „Este o inovație extraordinară - una care îi va bucura pe actualii jucători și îi va atrage, negreșit, pe alții." O dată exactă pentru lansarea noii console nu a fost oferită, însă este exact genul de



„revoluție" cu care ne-au obișnuit acești japonezi năzdrăvani, micuța consolă NintendoDS cu al său „touch screen" fiind un exemplu recent și suficient de elocvent în acest sens. Acestea fiind zise, să-nceapă Revoluția!

■ KiMO





LEVEL TOP 10

SEPTEMBRIE 2005*

1.	GTA: San Andreas	182
2.	World of Warcraft	100
3.	Star Wars - Knights of the Old Republic II	87
4.	Half-Life 2	65
5.	Dungeon Siege 2	57
6.	Guild Wars	34
7.	BloodRayne 2	32
8.	Battlefield 2	26
9.	Big Mutha Truckers 2	4
10.	Prison Tycoon	2

*preluat de pe www.level.ro.

THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY

Dacă EA și-a tras spuza pe turtă prin achiziționarea drepturilor asupra trilogiei Nașul, compania Bit Studios s-a grăbit și ea să pună mâna pe una dintre cele mai îndrăgite serii de filme din istoria cinematografiei și să o transforme în joc video. Dacă nu ați ghicit, este vorba de filmulețele lui Sergio Leone (idolul generației Sora 13 și al lui Tarantino): „A Fistful of Dollars", „For a Few Dollars More" și „The Good, the Bad and the Ugly". Primul joc din serie se va numi „The Good, the Bad and the Ugly" și va fi un 3rd person ca la carte (cartea lui Leone), cu bătăi prin baruri, mustangi nărăvași și „samurai" vestici împistolați și puțintel jegoși (cum le stă bine văcarilor). Nu se știe încă dacă Eastwood își va împrumuta vocea sau figura, dar am o mare bănuială că „Blondie" se va arăta interesat de o asemenea trebușoară... Să fie primit...

Star Heritage 1: The Black Cobra

Producător Step Creative Group **Distribuitor** 1C
Data lansării Sfârșitul 2005 **On-line** www.stepgames.com

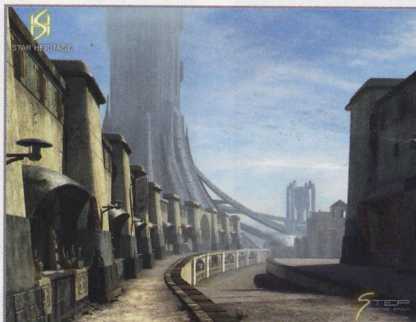
Întregul univers a căzut pradă haosului. Creaturi ciudate, invadatori sosiți din adâncurile spațiului, înarmați cu arme puternice și super-tehnologii, reușesc să supună omenirea. Totuși, cele câteva secole de ocupație și indiscutabila guvernare a artang-ilor nu au îngenuncheat spiritul uman. Pământul s-a pregătit, în secret, de război. Transportoare spațiale au dus, pe căi ocolitoare, armament către planetele neprotejate. Agenți secreți ai Pământului, deghizați în comercianți de rând, au dus astfel la îndeplinire unele dintre cele mai importante misiuni ale Rezistenței. Amenințați de omniprezentele patrule ale artang-ilor, cei care sunt prinși încălcând legea sunt, bineînțeles, uciși. Eroul nostru reușește să scape dintr-o astfel de încleștare. Pierzând nava, orice mijloc de comunicație și încărcătura secretă, el se trezește captiv pe o planetă necunoscută...



În acest joc vei intra în rolul unui agent secret al Pământului, ajutând coaliția oamenilor în lupta împotriva invadatorului extraterestru. Soarta face ca eroul să eșueze pe o planetă necunoscută, neînregistrată în nici un catalog spațial, departe de cea mai apropiată rută comercială. Scopul principal va fi acela de a părăsi planeta cât mai repede și prin orice mijloace, pentru a continua lupta omenirii pentru libertate. Drumul spre casă este însă al naibii de lung. De-a lungul timpului petrecut pe această planetă uitată de lume, eroul devine protagonistul unei serii de evenimente surprinzătoare, ce duc la descoperiri nebănuite, care îi vor dezvălui cele mai ascunse secrete ale universului. Cu aceste cunoștințe noi, agentul nostru va juca un rol decisiv în războiul împotriva artang-ilor. Mai mult ca sigur...

Star Heritage reprezintă renașterea unuia dintre cele mai bune jocuri create de rușii de la Step Creative Group. Lansarea acestui joc pe platforma ZX Spectrum în 1995 a coincis cu un succes răsunător în rândul jucătorilor. Versiunea de atunci a jocului era însă o aventură în format text, în timp fanii cerând renașterea acestui superb adventure. Producătorii au ciulit urechile, s-au apucat de treabă, iar în final au anunțat că noua versiune a legendarului Star Heritage își va face apariția pentru PC. De data aceasta însă, textul va fi înlocuit cu o grafică foto-realistă, o interfață prietenoasă și o mulțime de puzzle-uri. Rușii promit, de asemenea, o intrigă captivantă, vedere first person, schimbări climaterice și alternanță zi - noapte, un sistem de luptă special conceput și efecte sonore de cea mai bună calitate. Uf, mi-e dor de-un Spectrum...

■ KiMO



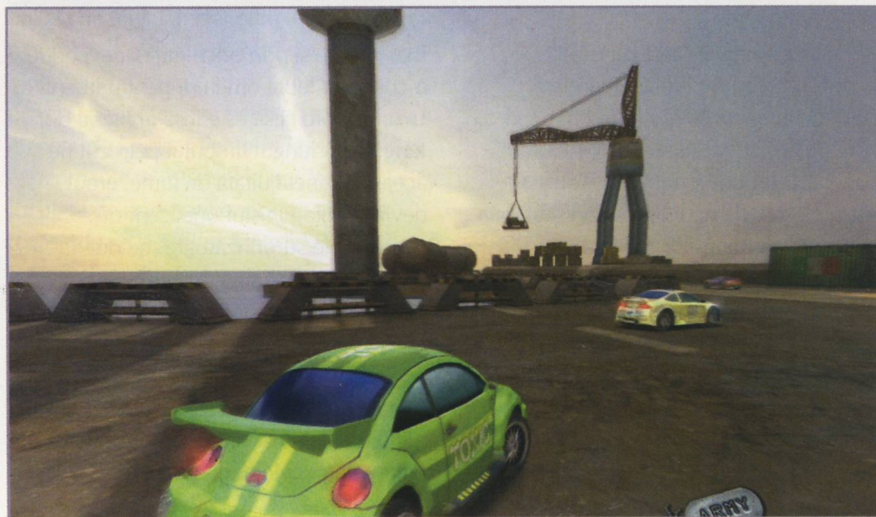
BLU-RAY VA TAXA SONY CU 100 DE DOLARI ÎN PLUS

Publicația The Inquirer afirmă că unitățile Blu-Ray pentru PlayStation 3 vor costa compania Sony o mică avere. Se pare că, la lansarea consolei, care va avea loc în prima jumătate a anului 2006, Sony va trebui să scoată din buzunare mai mult de 100 de dolari pe unitatea încorporată în fiecare consolă. Vorbim aici despre o grămadă de bani, mai ales că prețul unei unități DVD+RW a ajuns să fie mai mic de 50 de dolari. This is bad news for Sony...

Army Racer. Cu mașinuța printre tunuri

Producător 576 Media **Distribuitor** N/A **Data lansării** 15 octombrie 2005 **On-line** www.576.hu/ar

Ungurii de la 576 Media s-au gândit ei ce s-au gândit și au ajuns la concluzia că n-ar strica să încerce marea cu degetul, anunțând că plănuiesc să lanseze un joc simpatic, cel puțin la prima vedere, intitulat Army Racer. Jocul pare mai degrabă o parodie la adresa armatei, folosind tot felul de elemente specifice de camuflaj, hăituieli la sol prin baze militare și gloanțe pe post de elemente ale interfeței grafice. Army Racer ne va oferi astfel șansa să concurăm la volanul mașinilor de stradă în cadrul unor peisaje cu tentă predominant militară.



Jocul este unul extrem de simplu, dacă e să ne luăm după spusele producătorilor. Personajul tău începe, așa cum era de așteptat, cu un ciuruc de mașină, micuță și înghesuită. După ce ai câștigat un număr însemnat de curse și o tonă de bani, vei avea ulterior posibilitatea să cumperi mașini mai puternice, pe care să le tunezi după bunul tău plac, pentru a le crește substanțial performanțele. Pe deasupra, vei putea să alegi una dintre cele 30 de fetișoare (inclusiv niscaiva fetișcane), ca să-i adaugi un strop de personalitate mașinuței din garaj. În plus, fiecare dintre inamicii pe care îi vei înfrunta va avea propria mutrișoară și personalitate. Din păcate (sau din fericire, depinde), cursele nu se anunță a fi de prea lungă durată. Vor exista o grămadă de trasee scurte și extrem de rapide (unele), dar și o serie de trasee puțin mai dificile. Army Racer nu excelează nici la capitolul „diversitate", oferind amatorilor doar trei moduri de joc: un mod în care vei concura împotriva altor mașini (ei, na!), un mod time trial și unul checkpoint time trial. Pentru a câștiga, va trebui să câștigi, evident, toate cele 60 de curse... Iar ca o paranteză, jocul nu poate fi jucat în multiplayer de nici o culoare. Dumnezeule!

■ KiMO





SE VOR LANSA

OCTOMBRIE 2005

Black & White 2	Lionhead
FIFA Manager 06	EA
Blitzkrieg 2	CDV
Taxi3: Extreme Rush	Fusion Labs
Battleground Europe	GMX
GT Legends	10tacle studios
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	Atari
F.E.A.R	VU Games
Vietcong 2	2K Games
25 to Life	Eidos Interactive

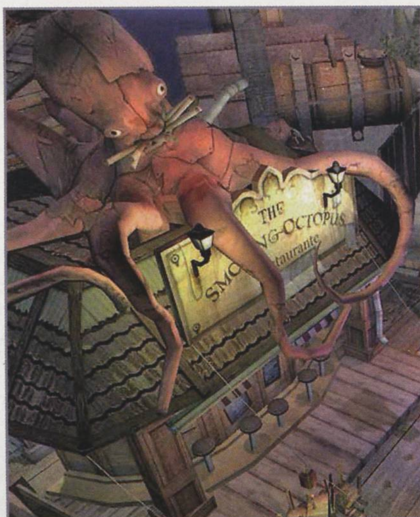
SAM & MAX REVIN!

După anularea proiectului numit Sam & Max: Freelance Police și după ce Lucas Arts a renunțat la drepturile asupra acestei serii, iată și vestea bună așteptată de toată lumea. Steve Purcel (creatorul jocului original) și Telltale Games au anunțat că au semnat un acord prin care cei de la Telltale se vor ocupa de noul joc al seriei (altul decât Freelance Police, puteți să uitați de el). Excelent!

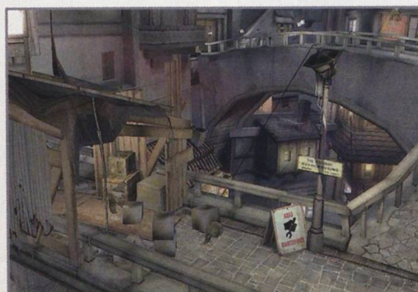
Metronome

Producător Team Tarsier | **Distribuitor** N/A
Data lansării 2006 TBA | **On-line** www.tarsier.se/metronome/

După o perioadă mai puțin prolifică, iată că adventure-urile au început să-și revină, mai mult decât atât, putem spune chiar că avem de-a face cu o mică invazie. Acesta este un lucru cum nu se poate mai bun pentru că acest gen plin de farmec rămâne unul dintre cele mai îndrăgite, în special de gamerii care nu și-au făcut debutul cu popularul Counter. Din noul val de adventure-uri face parte și Metronome, un joc produs de o tânără echipă suedeză pe numele său Team Tarsier. Aceștia și-au propus un debut în forță în crâncena industrie a jocurilor video, așa că Metronome este o carte pe care vor să o joace în stil mare. Și pentru că nu se poate să faci o impresie mai bună decât cu multă imaginație și o supra-doză de original, Metronome nu va fi fabricat după o rețetă deja testată. El nu este un adventure obișnuit, ci primul în care sunetul va juca un rol extrem de important. Tot gameplay-ul se va baza pe folosirea în diferite moduri a sunetelor. Vom putea înregistra sunete și le vom putea utiliza pentru a manipula alte personaje, pentru a ne îndeplini scopul. Vom putea intimida dușmani și la fel de bine îi vom putea binedispune pe cei care ne vor ajuta. Povestea jocului ne prezintă soarta unui oraș și a locuitorilor lui, controlați de o corporație malefică. Misiunea ta este să deschizi ochii populației și să o faci să realizeze că a devenit sclavă a unui sistem nemilos. Și asta din postura unui tânăr mecanic, care, ajutat de o la fel de tânără domnișoară, reușește să vadă că toți din jurul lui s-au transformat în workaholici. Scenariul se anunță foarte interesant și în acest caz va fi dublat cu siguranță de un voice acting de excepție. Grafica va fi și ea la înălțime, fiind realizată pe Reality Engine, care chiar dacă nu este încă foarte cunoscut, stă la baza multor proiecte ambițioase de viitor. Deși nu îmi place să-mi fac speranțe deșarte, am o presimțire că acest joc va reuși să smulgă laudele gamerilor. Așa că până la prima amânare, la care are dreptul toată lumea, să auzim numai de bine.



Rzarectha



Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței uneia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

RF Online - primul MMO de la Codemasters

Producător CCR **Distribuitor** Codemasters **Data lansării** primăvara 2006 **On-line** N/A

RF Online, unul dintre cele mai de succes MMO-uri din estul îndepărtat, a trecut peste mări și țări pentru a poposi, în cele din urmă, în ograda celor de la Codemasters, aceștia anunțând că au obținut drepturile exclusive pentru distribuirea jocului pe teritoriul Statelor Unite și al Marii Britanii.



Jocul produs de sud-coreenii de la CCR a atras, de la lansarea sa de anul trecut și până astăzi, peste un milion de jucători de pe continentul asiatic. Codemasters afirmă că RF Online le va da în curând capitaliștilor ocazia să se bucure de o grafică ce-i va lăsa cu gurițele căscate, RF Online fiind, în viziunea lor, un adevărat reprezentant al viitoarei generații de MMO-uri. Jocul are o atmosferă unică, ce îmbină universul magic fantasy cu acțiunea science-fiction, ce îi va arunca pe jucători într-unele dintre cele mai epice lupte văzute vreodată într-un MMORPG.



Acțiunea se petrece undeva în îndepărtata galaxie Novus, jucătorul trebuind să decidă, la prima intrare în universul RF, de partea căreia dintre cele trei facțiuni va lupta, pentru a-și conduce apoi personajul în bătălia finală ce se dă pentru controlul întregii galaxii Novus. RF Online va veni cu o abordare unică a modului Player versus Player, utilizând unul dintre cele mai avansate sisteme de luptă prezente într-un MMO. Bătăliile de proporții epice își fac loc zilnic în viața cotidiană, miile de jucători participând la războaie sângeroase. Recompensa, în cazul unei victorii, este mare: rasa câștigătoare preia controlul asupra celei mai valoroase mine din universul jocului și a prețioaselor ei resurse. Fiecare rasă prezentă în joc are propriile ei caracteristici, cu skill-uri și abilități împrumutate atât din universul fantasy, cât și din cel science-fiction. Jucătorii se pot alătura, de exemplu, Uniunii Bellato și astfel să intre în posesia unor unități mecanizate de luptă, o noutate într-un joc de tip MMO. Alternativ, jucătorii vor putea opta să treacă de partea Sfintei Alianțe Cora, o rasă învăluită în misticism și orientată spre fantasy, sau se pot alătura Imperiului Accretia, o rasă de roboți ce intenționează să pună mâna pe resurse și să devasteze întregul sistem Novus cu ajutorul sistemelor avansate de luptă ce le dețin.



RF Online sună interesant, fără îndoială, însă oricât aș încerca să mă conving că se va putea ridica, prin cine știe ce minune, la nivelul unui World of Warcraft sau Guild Wars, nu îmi pot închipui cum ar reuși s-o facă. Va putea el oare să fure o bună bucată din piața dominată de cei doi rivali amintiți mai sus? Slabe șanse.

■ KiMO

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY AMÂNAT

Continuarea jocului The Longest Journey, cel mai bun joc pe care FUNCOM l-a realizat vreodată, se pare că a suferit o amânare. Dreamfall: The Longest Journey urma să vadă lumina zilei în cursul lunii septembrie, însă lansarea sa a fost amânată până în primăvara 2006. Motivul? FUNCOM vrea să ne ofere un joc aproape perfect din toate punctele de vedere, pe care să-l jucăm cu la fel de multă plăcere ani buni de la apariția sa pe piață. Să-i credem pe cuvânt.

OBLIVION AMÂNAT. HA. HA. CE BINE!

Nu cred că am mai fost de mult timp amuzați într-atât de o știre care să anunțe amânarea unui titlu mult, mult așteptat. Dar uite că odată cu anunțarea faptului că lansarea lui TES IV: Oblivion s-a amânat din 21 octombrie în noiembrie 2005, s-a ivit și această ocazie. Nu de alta, dar noi știam că jocul apare prin decembrie și ne așteptam ca la un moment dat să îl amâne până prin martie 2006 (nu că ar fi târziu pentru asta). Așa că dăm cep la vișinata care stă de câteva zile în redacție și cinstim amânarea care pentru noi face ca jocul să apară mai devreme.

Metal Gear Solid 4

Producător Kojima Productions | **Distribuitor** Konami
Data lansării N/A | **On-line** N/A

Konami Corporation anunța pe 1aprilie 2005 formarea unei noi echipe producătoare de jocuri care va



funcționa în cadrul companiei. Ca urmare, a luat ființă Kojima Productions, a cărei echipă este condusă de către nimeni altul decât strălucitul creator nipon, Hideo Kojima.

Primul proiect la care s-au înhămat băieții de la Kojima Productions este Metal Gear Solid 4, continuarea seriei care s-a bucurat de un succes răsunător de-a lungul timpului, urmând să vadă lumina zilei exclusiv pentru PlayStation 3, viitoarea generație de console dezvoltată de Sony. Adevărată capodoperă a lui Hideo Kojima, seria MGS ne-a luat respiratia cu grafica sa excelentă, povești profunde, game design excelent și un gameplay demențial.

Creațiile lui Kojima sunt cunoscute pentru calitatea lor incredibilă, Konami Corporation afirmând că a format Kojima Productions tocmai pentru a-i promova creativitatea în continuare. Mai mult ca sigur, fanii din întreaga lume vor sta cu ochii cât cepele pentru a afla ce aventuri le pregătește Hideo Kojima în Metal Gear Solid 4. De la infiltrările în taberele și clădirile inamice din MGS și MGS2, până la provocările oferite de jungla din MGS3, MGS4 va aduce cu sine un nou concept și o situație nemaiîntâlnită, rezultatul fiind cea mai dificilă misiune de infiltrare pe care bătrânul erou al seriei va trebui să o ducă la îndeplinire. Prea multe detalii nu au ieșit încă la suprafață, însă acțiunea jocului se petrece după evenimentele din MGS2, jucătorul intrând în rolul super agentului Solid Snake care, alături de vechi cunoștințe din seriile precedente, va avea de înfruntat un inamic cu totul nou într-o lume mistuită de războaie.

Odată cu adăugarea componentei multiplayer, sunt sigur că Metal Gear Solid 4 va fi unul dintre vârfurile de lance ale viitoarei generații de jocuri pentru PS3, iar eu voi asista la începutul unei noi ere în istoria seriei. Voi veți fi acolo?

■ KiMO



CÂȘTIGĂTORII tombolei „Merită să joci ORIGINALE" - august 2005, organizată de Best Distribution și LEVEL

- Jocul original Battlefield 2 a fost câștigat de Sorin Mihai Obreja din București.

- Un abonament pe 12 luni la revista LEVEL a fost câștigat de Andrei Saber Chehne din Craiova.

- Banii necesari achiziționării jocului Tekken Tag Tournament Platinum îi sunt returnați lui Cristian Floroiu din București.

- Un SUPER tricou cu Vampire: The Masquerade - Bloodlines a fost câștigat de Cristian-Benedict Munteanu din Suceava.

- 2 seturi de câte 3 MEGA postere cu jocurile Madagascar, Half-Life 2 și Call of Duty: United Offensive au fost câștigate de Ioan Petru Neag din Timișoara și de Viorel-Nicolae Strîmturean din Cluj Napoca.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect și complet. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului vor intra la marea tragere la sorți anuală, care are ca premiu o consolă Sony PlayStation 2 cu 5 jocuri originale pentru PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, sunați la 021-345.55.05.

MMORPG-urile pe moarte... sau nu

Mă rog, nu este vorba despre dispariția genului, ci despre moartea unor MMORPG-uri. Totul a început cu Earth and Beyond, deoarece se pare că nu era nici pe departe un concurent al lui EVE Online. Mai departe, a venit World of Warcraft. Evident, lucrurile prin alte lumi fantasy au început să ia o întorsătură jalnică. Sony Entertainment a sperat că, în virtutea „inerției", majoritatea jucătorilor de Everquest vor rămâne fideli. Însă faptul că EQ 2 rămâne totuși un „old fashion" a reprezentat un pas decisiv către faliment. Momentan, pentru prima dată în istoria seriei Everquest, (cred...), se pot juca șapte zile de trial fără Credit Card...

Mai departe, Acheron's Call 2 își va închide porțile în decembrie pentru că e clar că și lor li s-a luat pita de la gură. După cum speculează și cei de pe Action Trip, probabil că pur și simplu jocurile sunt de trei lei și falimentul nu are nici o legătură cu World of Warcraft. Ar fi murit oricum până la urmă. Însă asta nu vom ști niciodată.







Pe de altă parte, singurele jocuri care se țin în acest moment pe linia de plutire sunt cele gratis, lucru ușor de înțeles... Dar, cine știe?! Poate că în următorii ani va apărea un nou MMORPG care să ridice ștacheta... dar cine să-l facă? Noua echipă ex-Blizzard ar putea fi un răspuns. Nu vreau să comentez prea tare asupra politicii interne de la Blizzard, însă ceva este putred și mirositor. Oamenii pleacă de-acolo ca șoarecii de pe corabie. Dacă inițial s-au format numai două firme producătoare din ex-staff-ul Blizzard, Flagship Studios și Castaway Entertainment, acum și alții s-au gândit să evolueze. A, și să nu uităm de ArenaNet, cea care a făcut Guild Wars, care are tot o echipă formată din ex-angajați Blizzard.

Problema (pentru Blizzard) e că de data asta unii dintre cei mai prestigioși membri ai echipei din spatele World of Warcraft au devenit Red5 Studios. Este vorba despre Mark Kern, team lead pentru WoW, William Petras, art director, și Taewon Yun, fondator Blizzard Coreea. Aceștia lucrează se pare la un nou MMO care, după spusele lor, va fi ceva mai special, diferit de ceea ce există în acest moment pe piață. Deci ar putea face această echipă acel MMO care să concureze monstrul care a devenit World of Warcraft!?. Cine știe...

■ **Locke**

UN SOLDAT ÎNVOIT PENTRU... A SE JUCA PE CALCULATOR

Ei bine, pentru unii dintre soldățeii de pe alte meleaguri se pare că există șanse reale de a da cu flit serviciului militar, chiar dacă pentru o perioadă scurtă de timp. Unui tânăr soldat din armata singaporeză i s-a permis să părăsească baza militară în care își efectua stagiul militar pentru a participa la o competiție internațională de gaming. Este primul asemenea caz în Singapore, unde serviciul militar este obligatoriu și durează doi ani(!). Tânărul Stanley Aw a scăpat astfel de două luni de armată pentru a participa la finalele World Cyber Games. Să mai zici că armata e dracu' gol!

CHINA SE GÂNDEȘTE LA GAMERI

Mai exact, la sănătatea lor. Astfel, din această toamnă, după fiecare trei ore de joc, urmează o relaxantă pauză de cinci ore în care gamerii pot juca outdoor ping-pong, outdoor go sau indoor baseball. Guvernul a hotărât ca toate MMO-urile din China să folosească un program de contorizare, care momentan este încă în teste. Așadar, dacă gamerul chinez depășește rația de trei ore, personajului său îi scade level-ul la jumătate, iar după cinci ore, tragedie, la nivelul minim acceptat de joc. Concluzia? Gamerii se vor apuca de mai multe MMO-uri. Ain't working, try something else.

Prince of Persia 3

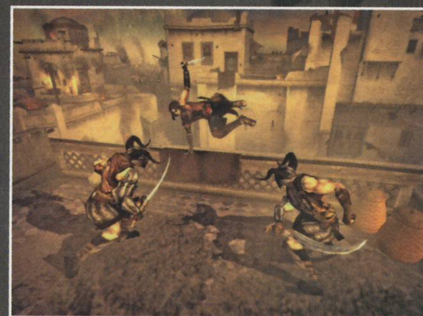
Soarta Prințului este departe de a fi pecetluită

preview

La doi ani distanță de la lansarea primului joc din noua serie Prince of Persia, prințul persan este pe cale să revină în forță, într-o nouă și ultimă încercare de a schimba soarta unei lumi cuprinse de haos. O lume căreia însuși Prințul, în naivitatea sa prostească, i-a pecetluit soarta eliberând Nisipurile Timpului din închisoarea lor de sticlă. POP: The Sands of Time este jocul care ne-a făcut astfel cunoștință cu o poveste de excepție și cu un gameplay care


Înălțimile unui oraș mistuit de flăcări

avea să stabilească noi standarde în istoria seriei și a genului. Avea să-i urmeze POP: Warrior Within și o schimbare radicală față de strălucitoarea lume de basm din The Sands of Time, atmosfera fiind, de această dată, una sumbră. La fel de schimbat ni s-a arătat și Prințul care, după șapte ani de războaie ce l-au transformat într-un războinic fără scrupule, nu mai este tânărul naiv de altădată. A reușit el să-și salveze tatăl și regatul de creaturile întunericului, însă nu a putut să scape de Dahaka, încarnare nemuritoare a sorții ce căuta răzbunarea prin orice mijloace. Aroganța, umorul cu care ne-a obișnuit și visurile de glorie pe care le-a avut odinioară au dispărut astfel, pentru a face loc disperării și dorinței prințului de a supraviețui cu orice preț.


Am întârziat, cumva?

Dacă primul joc din serie s-a bucurat de un succes răsunător, datorită unui engine grafic care ne-a redat lumea de basm a celor O mie și una de nopți în toată splendoarea sa, unui storyline de excepție și unui gameplay revoluționar, ei bine, părerile în privința

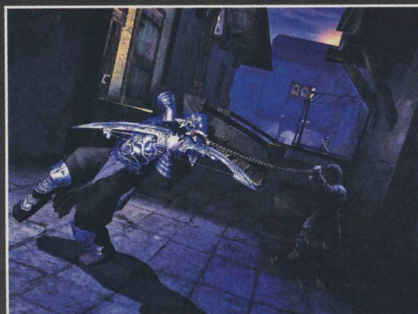

Mai bine ai veni tu încoace...

lui Warrior Within au fost împărțite. Personal, povestea mi s-a părut mai puțin interesantă, evoluția prințului fiind cam previzibilă în lipsa unor răsturnări de situație care să mă țină cu sufletul la gură, iar puzzle-urile prea ușoare. Prince of Persia 3, titlul care vine să încheie trilogia, promite să rămână fidel rețetei pe care ne-a servit-o superbul The Sands of Time, prin păstrarea combinației care l-a transformat într-un veritabil clasic: explorare, lupte furibunde și un level design de excepție.

Un Prinț al Întunericului

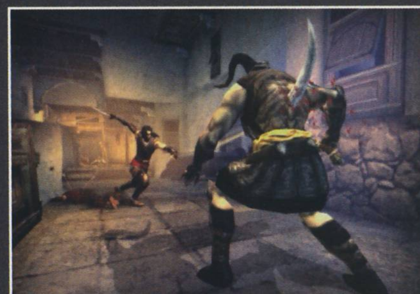
Întors acasă de pe Insula Timpului alături de Kaileena (Împărăteasa Timpului pe care a salvat-o într-unul din finalurile alternative din Warrior Within), Prințul descoperă cu stupoare că în locul păcii la care tânjea cu ardoare, războiul răvășește acum întregul său regat. Kaileena devine apoi ținta unui complot odios și este răpită. Pornit în căutarea ei, Prințul o descoperă, într-un final, într-una din încăperile palatului, însă doar pentru a asista neputincios la uciderea ei de către un inamic puternic. Moartea ei dezlănțuie astfel Nisipurile Timpului, care infectează totul în imediata lor apropiere. Așa se face că soldații care au ocupat orașul se transformă brusc în monștri demonici, Prințul însuși fiind infectat, deși într-o măsură mai mică. Acest blestem se manifestă sub forma „Prințului Întunericului", o încarnare trupească a tuturor caracteristicilor slabe și sinistre ale Prințului. Mișcările și felul în care luptă Prințul Întunericului sunt complet diferite față de cele ale eroului cu care ne-am obișnuit, posedându-i trupul în momentele de slăbiciune sau stres. Ca jucător, nu vei avea cine știe ce control asupra laturii sale întunecate în clipa în care se va transforma. Aceasta va avea loc în urma unor evenimente cu puternice încărcături emoționale sau cataclismice, însă eroul va putea reveni la starea sa normală, bălăcindu-se în apele vieții. Găsirea cât mai rapidă a unui ochi de apă revigorant va fi esențială, din moment ce sănătatea Prințului Întunericului scade vertiginos în timp, remediul găsindu-se doar sub forma Nisipurilor Timpului, pe care le poate extrage din trupurile neînsuflețite ale adversarilor.


Să trăiți dom'le general! Mai aveți nevoie de ochi?


Pe la spate, pe la spateee... (KiMO, te bat... – Mitza)

La vremuri noi, lucruri noi

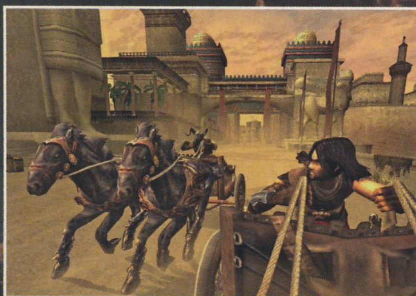
Sistemul de luptă este cel care a suferit cele mai multe ajustări în Prince of Persia 3, partea de platforming păstrându-se aproape nealterată. Ceea ce nu înseamnă că nu vom vedea o serie de acrobații noi. Noul sistem de luptă îi va oferi acum jucătorului opțiunea să aleagă între moduri diferite de lichidare a inamicilor. Cu noul „speed kill" adversarii luați prin surprindere vor putea fi executați dintr-o singură lovitură devastatoare, după ce, în prealabil, eroul reușește să se strecoare neobservat în spatele lor. Va fi o mișcare foarte utilă mai ales în cazul în care o gardă ar putea da alarma și chema întăriri în ajutor. Împotriva acestora, Prințul va păstra însă întotdeauna un as în mânecă. Mai bine spus, pe mânecă, deoarece înainte de a fi infectat de Nisipurile Timpului, un lanț asemănător sârmei ghimpate (Daggertail-ul) i se încolăcește pe braț și împiedică răspândirea infecției în tot corpul. Transformat în alter ego-ul său întunecat, Prințul lipsit de scrupule va putea folosi lanțul în luptă, plesnind bestiile de la distanță, pentru a interacționa cu mediul înconjurător sau a ștrangula prada cu sete, pe la spate. Câmpul de bătălie va fi, de această dată, chiar Babilonul, aleile înguste și întunecate, piețele abandonate și


'opa! Taci că acum respir mai bine

clădirile în ruine fiind terenul ideal de joacă pentru Prinț. Cățărat pe marginea clădirilor, atârnând de balcoane și maimuțărindu-se de la o fereastră la alta, el își va surprinde inamicul în



spinarea căruia va cădea pe neașteptate, lichidându-l dintr-o singură mișcare. Ce este și mai interesant însă, este faptul că va putea utiliza mijloacele de transport în comun ale vremii, carele trase de cai ce-l vor ajuta să străbată orașul în lung și-n lat. Există chiar și o scenă în care Prințul nostru se ia la cafteală cu ocupantul altui car, iar acesta încearcă să-l trântească la pământ pentru a-l oferi pradă inamicilor care pândesc după colțuri sau îi sar în spate de prin balcoane. Boșii pe care îi va întâlni în cale nu vor fi însă foarte ușor de eliminat, o parte dintre generalii care îl serveau odinioară transformându-se, din cauza infecției, în bestii înalte cât o casă cu două etaje. Prințul va trebui să găsească punctul sensibil al acestor giganți altfel invincibili. În cazul generalilor, se pare că ochii îi ajută mai mult decât ar trebui, astfel că Prințul va trebui să se cațere în spinarea lor și să


Furios și iute ca vântul

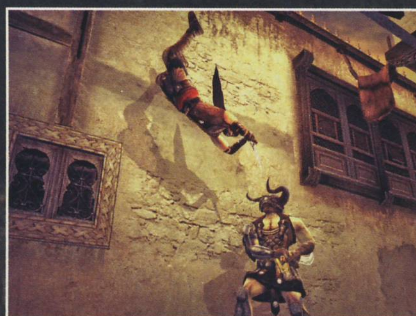
extirpe organele cu pricina. Orbi și relativ neajutorați, monstruozitățile devin astfel o pradă mult mai ușoară pentru iataganele din dotare.

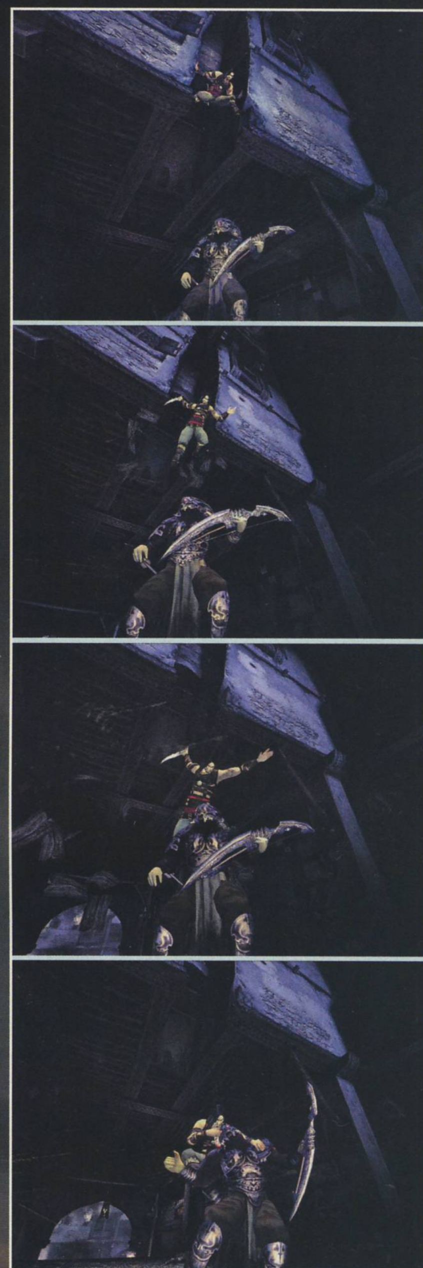
De-a prinselea prin Babilon

Producătorii nu se feresc să afirme că orașul legendar în care se va desfășura acțiunea din Prince of Persia 3 va fi de un realism ieșit din comun și credibil până la ultima străduță, aceștia inspirându-se din orașe reale ale Orientului Mijlociu precum Cairo, Maraches sau Casablanca. Tocmai pentru a-i conferi un aer de autenticitate fără precedent, echipa de la Ubisoft s-a mutat în Casablanca, pentru a urmări îndeaproape viața de zi cu zi și obiceiurile locuitorilor, acțiunea petrecându-se, de cele mai multe ori, în câmp deschis. Ca noutate, Prințul va putea colinda străzile marelui oraș nu numai pe timp de zi, ci și pe timp de noapte, întunericul oferindu-i astfel un avantaj în plus împotriva monstruozităților ce răvășesc orașul. În centrul orașului, maiestuos, se înalță Turnul Babel, ce va putea fi zărit cu ușurință de la distanță. Turnul nu va fi însă o reproducere a descrierii istoricilor, ci va fi unul cu totul original - atât ca formă, cât și ca structură - acesta adăpostind Palatul Regal. În plus, Turnul va fi împărțit în două: prima dintre părți, declară producătorii, este inspirată de coaja unui copac, un strat a cărui menire este aceea de a proteja interiorul de proiectilele ce îi pot afecta structura de rezistență. În ceea ce privește cea de-a doua componentă a acestuia, și anume Palatul Regal, aceasta este mult mai expusă, în componența sa intrând camera tronului, apartamente, o mulțime de terase, precum și legendarele Grădini Suspendate, una dintre cele șapte minuni ale lumii antice.

O ofertă pe care nu o putem refuza

Cei de la Ubisoft ne promit o poveste unică, cu o mulțime de răsturnări de situație (boala mea), plină de adrenalină, tensiune și descoperiri, și un sistem de luptă evoluat, așa-zisul sistem Free-Form Fighting, ce-i va permite jucătorului să execute atacuri necruțătoare împotriva unui număr însemnat de adversari. Trecerea timpului va putea fi din nou încetinită, la fel și întoarcerea în timp preț de câteva momente pentru a depăși un obstacol dificil, iar acestora li se alătură noi puteri devastatoare ale Nisipurilor Timpului. Prince of Perisa 3 se dorește a fi o experiență de neuitat, plină de acțiune, puzzle-uri provocatoare ce rivalizează cu cele din The Sands of Time, toate frumos structurate pe o poveste captivantă. Cât de captivantă va fi ea și câte dintre promisiunile producătorilor se vor materializa, vom afla în noiembrie. Până atunci, Prince


Lobotomie?!



of Persia: The Sands of Time va rămâne în continuare jocul meu de suflet și cel mai bun joc din serie.

Adevăr grăit-am!

■ KiMO

Titlu	Prince of Persia 3
Gen	Action / adventure
Producător	Ubisoft
Distribuitor	Ubisoft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	noiembrie 2005
ON-LINE	www.princeofpersiagame.com



X3: Reunion

Universul se întoarce cu trei necunoscute


Nelipsitele orașe arată clar diferit

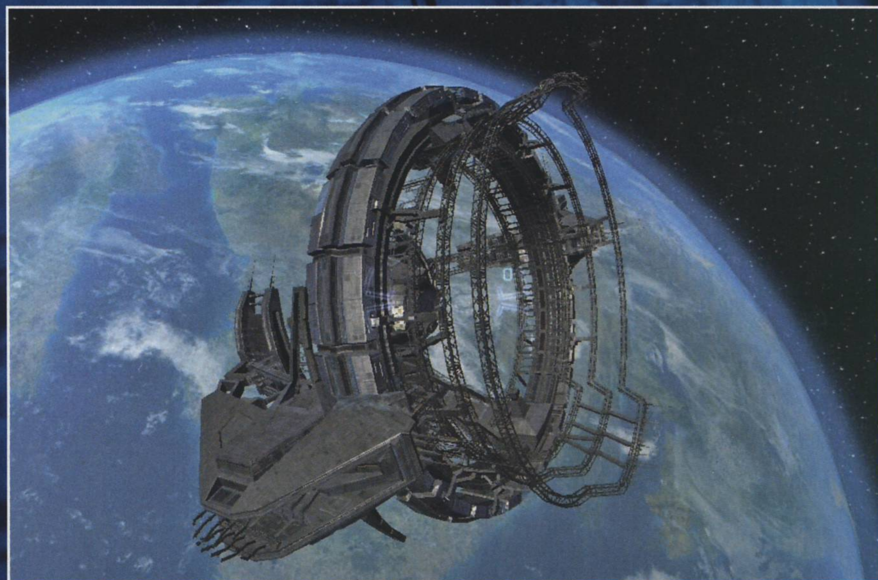
În urmă cu un an și ceva se vorbea despre un expansion pentru cel care a fost X2: The Threat. După îndelungate amenințări din partea EgoSoft, lucrurile au luat o întorsătură ușor diferită. Cum erau atât de multe elemente pe care voiau să le introducă în joc încât nici engine-ul nu mai pricepea ce se întâmplă, EgoSoft a luat decizia să transforme totul într-un joc nou, care se va chema exact ca titlul acestui preview - X3: Reunion. Mai departe, vom încerca să aruncăm un ochi în adâncul a ceea ce va fi acest joc. În condițiile în care nu vine vreo eră glaciară în vreo lună, s-ar putea să și vedem acest joc pe piață.

Din poartă-n poartă

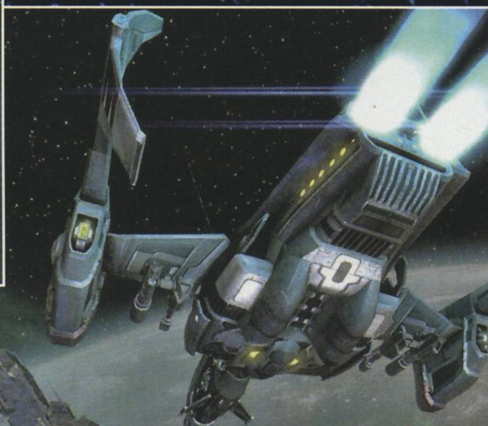
Seria X este deja veche și consacrată, numărul fanilor dedicați fiind destul de mare. Tot tineretul post-revoluționar este fascinat de literatura SF (poate mai puțin programatorii, dar ei oricum nu se joacă), motiv pentru care e normal să-i prindă un joc care-ți permite să trăiești într-un univers de-a dreptul cosmic. La fel m-a prins și pe mine, începând cu X-Tension. De atunci până acum, multe lucruri s-au schimbat. Din păcate, multe probleme tind să rămână și sunt curios dacă X3 le va elimina. În X2: The Threat a apărut și un storyline destul de serios, care dădea și un alt sens jocului decât acela de univers paralel. Totuși, e clar că EgoSoft nu s-a preocupat prea mult de acest aspect și până la urmă tot la trading nelimitat s-a ajuns. X3 se pare că va prelua povestea din punctul de unde a fost lăsată. Universul necunoscut, X adică, este în plină invazie a Kha'ak-ilor și lucrurile merg destul de prost, având în vedere tehnologia de care aceștia dispun. Și în acest cadru se va întâmpla ceva care va duce spre o poveste lungă și plină de spasme valorice. Asta nu e neapărat rău.

Pe orbită

Deși datele oferite sunt destul de sumare, pentru că producătorii încearcă să-și șocheze consumatorul, totuși anumite lucruri mai scapă. În această dezordine de idei, trebuie să vorbesc de faptul că EgoSoft este una dintre acele firme producătoare care sunt în strânsă legătură cu comunitatea. Cu alte cuvinte, jocul va fi o reflexie a doleanțelor gamerului de rând, ceea ce îi asigură succesul aproape din start. În primul rând, universul se va extinde. Vor fi adăugate sectoare noi și, prin ele, secrete ascunse bine de ochii privitorului îl vor aștepta pe aventurier cu pumnii strânși. Ceea ce va fi într-adevăr interesant, apropo de sectoare, este că vor avea o diversitate mult mai mare decât în edițiile anterioare. În primul rând, stațiile orbitale vor avea un loc mai real în spațiu, adică pe orbite mai joase. Distanțele străbătute vor varia semnificativ, adică în anumite sisteme va fi înghesuială, în altele va trebui să străbați distanțe de enșpe ori mai mari. Să sperăm că SETA va exista și aici. După cum se observă și în screenshot-uri, totul este la o scară mult mai reală și mai mare. Nu vom mai avea impresia aceea că asteroidul este de fapt o pietricică în spațiu pe care o poți muta cu un șpiț de fregată. Mai departe, se va întâmpla un lucru pe care eu mi l-am dorit foarte mult. Diversitatea navelor va fi mult mai mare și în sfârșit vei putea alege de la început care este înclinația cu care te-ai născut. Cu alte cuvinte, jocul ne va întreba de la început ce rasă și profesie am vrea când ne vom face


Stațiile aflate pe o orbită mult mai joasă





Nave și iară nave





mari – trader, bounty-hunter și altele. Acesta este un lucru frumos, pentru că vom primi probabil și un start corespunzător. EgoSoft ne asigură că asta nu va conta totuși extrem de mult și că vom putea fi vânători de capete chiar dacă am ales la început să fim comercianți. Asta nu e neapărat bine.

Despre bătaie

Una dintre problemele majore pe care seria X le-a avut până acum a fost combat-ul. Pentru X3, EgoSoft se pare că și-ar fi făcut temele mai bine, deși nu putem spune nimic până când nu o să și vedem. Pentru asta, în primul rând s-a schimbat cu totul designul navelor și nu numai. Parcă încep toate să inspire un pic mai multă agresivitate. Inamicii vor fi în principiu cei clasici, adică Kha'ak, Xenon și pirații, însă se pare că o nouă rasă de pirați va primi cele trei coordonate spațiale – Yaki. Din filmele de preview, lupta pare să fie ceva mai dinamică și să depășească stadiul acela de, citez, „ding... You have been promoted". Stațiile orbitale explodează în cam aceeași mare de flăcări, așa cum se întâmplă de obicei în spațiul cosmic. Printre altele, vom avea și o nouă interfață, ceva mai liberă și mai simplistă, care se pare că tot printre gameri a fost gândită. Și uite așa, poate că totuși va fi rezolvat cel mai mare bug al versiunilor anterioare.



Explozie în spațiu?

Despre ban

X3: Reunion va pune totuși în centrul activităților cotidiene același ban pe care îl vrem toți. Aspectul economic a fost fără îndoială cel mai important din toată seria, pentru că a înflăcărat mințile viitorilor studenți de la ISE. Vor exista aceleași opțiuni de comerț care vor merge de la simplul principiu „cumpăr ieftin, vând scump" și până la construcția de fabrici și uzine pentru proletariat. În această privință, EgoSoft ne promite foarte, foarte multe. Economia se pare că va fi mult mai dinamică și în mod direct influențată de evenimentele din joc, ca de exemplu războaiele. Se știe că cei mai mulți bani se fac atunci când mor cei mai mulți. În acest fel, vei putea exploata piața din Universul X la maximum. Modificări majore vor fi aduse și la nivel de control și micromanagement, mare parte din activitățile repetitive, plictisitoare și de rând fiind preluate de către AI. Evident, rolul gamerului în asigurarea propriului succes va fi la fel de important ca și până acum. În privința ușurinței cu care se vor face banii, nu se spune nimic. Dar noi suntem obișnuiți cu asta.

Performanțe

Toată lumea se întreabă dacă acest joc va face de rușine PC-urile noastre. EgoSoft ne asigură că jocul va rula pe o mulțime de calculatoare, deși este full DirectX 9.0c. Tot ceea ce are suport pentru Pixel Shader 2.0 va fi capabil să-l susțină. Singurele plăci care nu vor rula jocul deloc sunt cele DirectX 7.0. Din proprie experiență și din modul în care arată engine-ul grafic, aș paria că 6800 GT-ul meu nu va sări peste 25 de frame-uri pe secundă cu toate detaliile la maximum, așa că... Dar cine știe, poate vorbesc prostii și vom fi uimiți de optimizarea acestui engine 3D. Toate ca toate, eu tot aștept jocul acesta cu sufletul la gură. Și după cum spun ei, numai o lună ar mai fi până la lansare.

■ Locke

Titlu	X3: Reunion
Gen	Tot felul
Producător	EgoSoft
Distribuitor	Deep Silver
Procesor	peste 1,4 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
Multiplayer	N/A
Data apariției	21.10.2005
ON-LINE	www.egosoft.com/games/x3/info_en.php





ToCA Race Driver 3

Iarăşi ce a fost şi mai mult decât atât

Într-o perioadă în care cursele ilegale şi maşinile sclipitoare sunt punctele de atracţie ale unor jocuri ce-şi spun simulatoare auto, iată că mai sunt şi unii care îşi ţin capul pe umeri şi se concentrează asupra părţilor relevante pentru ceea ce numim simulare auto. Aşa că în loc să vină cu scenarii care să ne pună în postura individului certat cu legea, aflat la volanul unui super bolid indestructibil, producătorii jocului ToCA Race Driver 3 ne oferă în continuare un simulator în care singurele probleme pe care le vom avea sunt legate de felul în care ne controlăm maşina şi singurul „respect" pe care îl vom câştiga este respectul de sine. Să vedem aşadar care sunt promisiunile legate de ToCA Race Driver 3, dacă tot m-am pus pe laude chiar din introducere.

Atenţie, conţinut fragil

Primul lucru asupra căruia aş dori să atrag atenţia este noul damage system. Chiar dacă engine-ul Terminal Damage a atras atenţia până şi producătorilor seriei Colin McRae (distribuită tot de Codemasters), producătorii vor mai mult şi ne promit diferenţe importante care să ofere o experienţă cât mai reală. Aşa că modul în care îţi „tratezi" maşina va influenţa într-o pondere mai mare deznodământul curselor. Şi ce poate fi mai „plăcut" decât să vezi cum cedează motorul în momentul în care te afli la conducere şi mai eşti şi în ultimul tur? Asta bineînţeles dacă ajungi într-o situaţie de acest gen şi nu-ţi remodelezi maşina după contactul cu ceilalţi concurenţi sau după micile ieşiri în decor. Pneuri uzate, radiatoare stricate, direcţie şi frâne care cedează sau un rezervor golit, toate se fac simţite şi măresc realismul următorului ToCA. Bineînţeles că aceste lucruri nu se vor observa doar în comportamentul maşinii, ci şi vizual, aşa, să avem câte o mustrare de conştiinţă când o să vedem roţi lipsă, spoilere rupte sau, şi mai frumos, cum ne transformăm maşina într-o decapotabilă. Pentru realismul jocului mai avem la dispoziţie şi o serie de opţiuni pe care eu unul de abia aştept să le activez. Este vorba de steagurile de semnalizare din timpul cursei, de opriri la boxe pentru realimentare (poate şi alte setări/schimbări) sau de posibilitatea de a stabili strategii de cursă. Unde mai pui şi faptul că vom putea ajunge în echipa de F1 Williams BMW, care chiar dacă nu se descurcă strălucit în realitate, pun pariu că va fi muuult mai competitivă în jocul de faţă. În curse de Formula 1 vom mai participa şi cu alte monoposturi care au făcut istorie de-a lungul timpului şi, chiar dacă nu sunt anunţate exact care sunt acestea, sper că ne vom bucura de un Ferrari şi de una din maşinile pe care alerga marele Ayrton Senna.

Mii de mile

Pe lângă Gran Turismo, ToCA Race Driver este unul dintre cele mai complexe simulatoare auto pe care le-am văzut, iar acest lucru rămâne valabil şi pe viitor. Cursele de Formula 1 menţionate mai sus sunt doar o mică parte din ce ne va oferi acest joc. Mai exact, vom putea concura în peste 100 de campionate diferite ce acoperă nu mai puţin de 35 de genuri de curse. Practic, producătorii s-au decis să nu lase nici o scăpare nici celui mai mofturos gamer. De la F3, F1, Nascar şi IndyCar până la duelul giganţilor în 4x4 Monster Series, avem o varietate impresionantă de curse în care să ne încercăm abilităţile de aşi ai volanului. Miile de kilometri îi vom străbate cu peste 80 de maşini (unele vor putea fi tunate), al căror comportament va fi influenţat de peste 400 de variabile. Dintre acestea, aproape un sfert sunt atribuite pneurilor, aşa că deciziile legate de gumele folosite vor cântări mult în balanţă. Strategiile de cursă vor avea de asemenea un rol important deoarece atât cantitatea de benzină, cât şi uzura pneurilor sunt factori ce vor afecta performanţele maşinilor. Pentru a înţelege şi a reproduce cât mai bine comportamentul maşinilor prezente în joc, producătorii s-au invitat la standurile mai multor echipe



Aşa arată o cursă strânsă



Mi-ar fi frică să mă mai întorc la boxe



Duelul redneck-ilor. Mai întâi camioane...



... apoi și pick-up-uri

diferite, unde probabil i-au cicălit pe mecanici și pe ingineri cu o ploaie de întrebări gen „what does this button do?". Faptul că producătorii și-au făcut și munca de teren și nu au luat decizii la ședințe în care să-și destăinuiască depășirile la aspirație cu Mini Cooper-ul este o garanție a calității jocului. De fapt, această practică este tot mai des folosită în lumea simulatoarelor auto, iar rezultatele s-au văzut, unul din exemple fiind Richard Burns Rally.

AI-ul din ToCA Race Driver îți va da foarte multă satisfacție. Spun asta în principal pentru că se va strica și trabantul vecinului, motiv de mare bucurie pentru restul competitorilor. Pe lângă problemele tehnice, el nu va fi scutit nici de greșeala „umană", fapt ce mă face să văd în AI o copie virtuală a lui Kimi Raikkonen, un pilot cu sânge rece, dar parcă prea ghinionist. Partea grafică trece și ea la un alt nivel datorită unui engine nou-nouț care, pe lângă un plus la detaliu și efecte, aduce până și o animație nouă a inconștienților de pe marginea traseului. Sunetul nu putea să strice o minunăție de joc și este redat astfel încât să simțim că suntem într-o mașină de curse. Probabil mândri de realizarea lor, cei de la Codemasters au lansat deja un mic MP3 care prezintă accelerarea unui motor, ce sună cam a Ford GT dacă e să cred ce-am auzit prin filme.



Rezultatul unui derapaj (ne)controlat

Noiembrie, decembrie, ianuarie... FEBRUARIE

ToCA Race Driver 3, care sună atât de bine încât februarie 2006 mi se pare mai îndepărtat decât intrarea în UE, va fi disponibil atât pe PC, cât și pe Xbox și PS2. Toate trei variantele vor avea și suport online, asta pentru momentul în care o să-i dăm praf AI-ului și o să vrem să ne întrecem cu alți „meseriași". Sunt promisiuni legate și de cerințele de sistem, care nu vor fi mult mai ridicate față de ToCA 2, astfel încât nu pe el vom da vina pentru upgrade-ul de Crăciun. Să fie primit... cât mai curând.

Rzarectha

Titlu	ToCA Race Driver 3
Gen	Simulator auto
Producător	Codemasters
Distribuitor	Codemasters
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	februarie 2006
ON-LINE	www.codemasters.com/tocaracedriver3



MotoGP 3: Ultimate Racing Technology

Moartea vine tot pe două roţi

review

Întrebarea pe care mi-a pus-o cineva după articolul de MotoGP 2 a fost pe care dintre cele două roţi vine mai des Moartea, pe aia din faţă sau pe aia din spate... Şi uite aşa am fost pus în dificultate, pentru că nu-mi mai aminteam de fapt ce am vrut să zic. Stând aşa pe trecerea de pietoni, mă gândeam oare cum ar arăta Moartea pe două roţi. Şi o tot vedeam pe patine cu rotile, fiecare cu câte o roată, cu două mâini scheletice care ţineau mantaua ridicată, de sub care, în cel mai sexy mod posibil, se vedea o pereche de bermude negre. Sub bermude, o pereche de rotule te ducea cu gândul la Pendulul lui Focault. În rucsacul din spate, o coasă, tată, cât Piaţa Universităţii, şuiera de la viteză. Însă am fost trezit din reverie de zgomotul scârţâitului ecleziastic tandem a undeva între 8 şi 12 roţi şi ca urmare am înţeles că e doar o chestiune de perspectivă. În cazul acesta, Moartea venea în camion prin centrul oraşului, pentru că no, şoseaua de centură e închisă.



O frumoasă vedere laterală a eului



Şi motoriştii mai înjură...

Udătura

Undeva între MotoGP 2 şi 3 am reuşit şi eu să experimentez anumite manevre pe viu, pe motor şi pe stradă (respectiv şanţ). Vă spun clar că e mult mai fain cu calculatorul. Aşa că dacă aveţi vreo motocicletă de viteză pe-acasă, vă scap io de ea. Avantajele lui MotoGP 3 sunt acelea că te scapă de anumite efecte ale vitezei. De exemplu, de udătura din pantaloni când la 190 km/oră îţi iese un biped fără minte cu maşina de lemne în faţă. Ideea e că în prima fază nu simţi mare lucru, dar ulterior poate să şi îngheţe, lucru care duce la alte probleme mai grave. În joc, totul e frumos, poţi admira peisajul (în realitate, la 220 km/oră, nu prea poţi admira decât modul în care se îngustează drumul), poţi să discuţi diferite lucruri cu cei din jur, eventual chiar să fumezi (Directiva consiliului CE 89/622/CEE - Fumatul în timpul sarcinii este periculos pentru copil). Totuşi, AI-ul se dă mai rar din faţa ta şi din nefericire nu sunt nici gagici pe marginea drumului. Însă acestea sunt doar amănunte, la o adică. Putem trăi şi fără gagici, nu?

Puţine de spus...

Nu am nici cea mai mică intenţie de a vorbi despre joc, însă filtrele redacţionale o impun (până într-o zi!). Din nefericire, sunt puţine de spus. MotoGP 3 nu împarte piaţa jocurilor cu nici un altul de acest gen. În concluzie, este de departe cel mai original joc din câte există. Nu are elemente împrumutate de nicăieri, nu urmăreşte să detroneze nici o altă mare capodoperă a genului. Adică este complet diferit şi opus de tot ceea ce există în domeniu. O minunăţie, ce mai! Adevărul este că, în maniera în care toată seria ne-a obişnuit, jocul continuă să fie unul de foarte bună calitate (ia să mă contrazică cineva într-o manieră comparativă...). Interesant este faptul că nicăieri nu se spune că

producătorii au urmărit să dea o aură cât mai realistă acestui simulator de moarte pe două roți. Și adevărul este că realismul este problematic și oricum necunoscut de majoritatea gamerilor. Deci nu contează. Ceea ce contează este ca nouă să ne fie bine.

Puține de spus?

Relativ la MotoGP 2, puține s-au schimbat în decursul anilor. În primul rând, trebuie să spun că jocul este totuși ceva mai arcade, jucat pe un nivel de dificultate scăzut. Asta nu e o problemă, pentru că jocul oferă posibilitatea de a folosi ceea ce ați învățat la școală, la orele de mecanica fluidelor, și anume că alcoolul are tendința clară de a se urca la cap. Asta determină o creștere a masei la nivelul extremității superioare, ceea ce duce la modificarea centrului de greutate (de unde și expresia „mi-e capul greu"). Viteza se comportă la fel, cu diferența că din cauza inerției, vederea se duce în ceafă și ai impresia că vezi printr-un tub pneumatic. În joc, acest element este foarte bine figurat și la viteze foarte mari singurul lucru pe care îl mai vezi este 330-ul de pe cadranul vitezometrului. Panica este o consecință naturală, așa că să nu vă speriați. E destul nisip pentru toată lumea pe marginea pistei și curăță și dinții de tartru. După cum observați, am destul de multe lucruri să vă spun, însă spațiul alocat aberațiilor este limitat (în special de discuțiile de pe forumul LEVEL).

Efectul „oaica-cioaica ce fain"

Când era mic, Decebal per Scorilo s-a urcat pe cal și a fost foarte impresionat. El, din înțelepciunea strămoșească (coruțiană, ca să zic așa), a rostit următoarele cuvinte care au dăinuit peste secole: „oaica-cioaca ce fain!". Trebuie să vă zic că lui Scorilo i s-au tăiat picioarele de emoții și i-a plecat un cheag de la varice și drept la inimă i s-a oprit. Puțini știu însă că de fapt Decebalică (sper că nu se supără că-l numesc așa) văzuse în coama calului o poză 3D cu mă-sa care se gândea, pe care Scorilo o ținea acolo când gonea pe autostrada Sarmisegetusa-Napoca (i-o făcuse un văr de la Cucuteni dintr-o stâncă de granit). Așadar, mitul motoristului există și este mai vechi decât Atilla. Aproape tind să cred că de la noi știe Rossi să se dea pe motoare. Cert e că producătorii au introdus în acest joc, pe



O frumoasă vedere din Praga



Restricții de viteză

lângă posibilitatea de a-ți colora calul... ah... motocicleta și pilotul și o serie de curse noi, multe chiar, prin cele mai exotice zone ale Pământului. Autostrăzi, orașe, câmpuri roditoare vă vor asalta simțul estetic și-l vor face harcea-parcea (așa, ca să nu folosesc o expresie contemporană mult mai potrivită – „muci").

În sus

Bărbații au de multe ori tendința de a da conotații ne-catolice expresiei „în sus". Femeilor în schimb le trezește tot felul de amintiri, ca de exemplu problema rimelului care nu ține genele destul de „în sus". Io, în cazul de față, mă refer exclusiv la evoluția pe care a avut-o MotoGP de-a lungul timpului și, sincer să fiu, sunt mândru de el. Dacă inițial te dădeai pur și simplu cu motorul și creștea viteza când te ridicai pe o roată (ce vremuri... numai pe-o roată umblam, exact ca Horia la execuție), acum s-a ajuns să poți modifica motorul în funcție de cursă, preferințe și banii pe care îi ai și, culmea, se mai și simte în joc. Așadar, trecând peste subtilitatea directă a acestui articol, așa merg lucrurile...

■ Locke

Titlu	MotoGP 3
Gen	Simulator
Producător	Climax
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	THQ.com



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,2

Earth 2160

Viitorul aparține liceelor de fete

Vă aduceți aminte la noi în România, când nu demult existau acele instituții de învățământ puritane dedicate fie numai băieților, fie numai fetelor? De fapt, ce vorbesc eu aici? În vestul dezvoltat în care sperăm cu toții să ajungem, mai există încă destule. Adevărate pepiniere de frustrați, ucigași de târfe și homosexuali (auzi-m-ar Tony Blair). De ce? Pentru că socializarea în afara vacanțelor, și așa prea scurte, este limitată doar la membrii acelorlași sexe. Acum, privind un pic spre viitor, îmi dau seama că o mulțime de indivizi din vestul domestic au tendința de a limita accesul tinerilor la anumite activități normale, aș spune... Îs curios unde exact va duce asta. Poate că Earth 2160 este un avertisment...

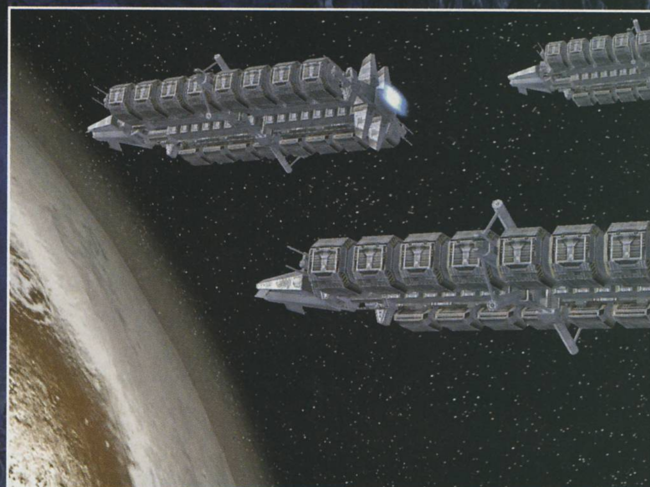
Veșnică pomenire

Totul a început în urmă cu mulți ani, nimeni nu mai știe exact când, cert e că în 2140 Terra este aproape distrusă. În 2150, din cauza folosirii armelor nucleare și a altor creații diabolice, Terra își modifică orbita și se aruncă în Soare. Cei rămași, împreună cu super-nava lor spațială, se îndreaptă cu speranță spre Marte. Încăpățânați cum sunt ei, după ce au distrus o planetă, s-au apucat serios de terraformarea alteia, ca să aibă de lucru în 2170. Cele trei corporații mari, Eurasian Dinasty, Lunar Corporation și United Civilised States au muncit separat pentru că nici chiar dispariția speciei nu o să unească liceul de fete cu cel de băieți. Însă, din nefericire, Marte avea și el locuitorii lui, extratereștri exilați, care încep să cam pretindă atenție. Și hop, mai apare o organizație, Alliens. Foarte original.

Tatăl Erou

Pe parcursul primelor două campanii ale acestui joc, m-am tot gândit ce înseamnă aia un RTS de calitate. Earth 2150, din câte îmi aduc aminte, a fost foarte bine clasat în topurile preferințelor RTS-iștilor din toată lumea. Motivul era în primul rând engine-ul grafic, care rupea gura târgului, dar și gameplay-ul. Ei bine, din câte văd eu, Reality Pump tinde să mențină tradiția, însă în unele momente chiar am impresia că e doar o tendință. Cineva spunea că succesul lui Earth 2160 este garantat deoarece este cel mai bine văzut RTS al anului 2005. Personal, am îndoieli în această privință, în primul rând din cauza lui Age of Empires III. Dar, pe de altă parte, poate că fanii RTS-urilor SF fac parte dintr-o categorie diferită de cei ai celor medievale/fantasy, deși aici e un mare semn de întrebare... Oricum, ideea este că am jucat pe nerăsuflate și abia aștept


I am singing in the rain, I am singing in the rain...


Transportul de vite pentru Titan



Machetuțe

să continui, lucru care mă duce cu gândul la termenul de „addictive". Modul în care acțiunea frenetică se combină cu storyline-ul creează probabil acest efect. Spre exemplu, urăsc seria Diablo, însă dacă încep să joc, mi-e foarte greu să mă opresc. Vreau o explicație. Pe de altă parte, eu prefer de cele mai mult ori să fiu prins de gameplay și storyline într-un mod ceva mai relaxant... de durată.

Mama Eroină

La prima vedere, Earth 2160 este un RTS cât se poate de clasic. Avem motivul eroului pentru fiecare organizație în parte, trei resurse de bază, research și ziduri... întotdeauna am avut o sensibilitate pentru ziduri. Însă, producătorii au mers cât se poate de departe pe linia asta clasică și au reușit să adauge o serie de elemente foarte interesante. În primul rând, deși există trei tipuri de resurse, nu toate sunt necesare construirii bazei. Fiecare organizație în parte are nevoie doar de combinația a două dintre ele, ceea ce simplifică într-un mod liniștitor gameplay-ul. Mai departe, combinatia acestor resurse este una cât se poate de logică, în sensul că pentru a construi o clădire de tablă nu prea e nevoie de cristale, spre exemplu. Însă pentru niște roboței cu mult AI, siliconul este foarte necesar. Mai departe, partea cu cercetarea este cât se poate de normală. Research Tree-ul este suficient de mare pentru orice pretențios și, din fericire, în timpul campaniilor se perpetuează de la o misiune la alta. Nu va trebui să o tot luați de la capăt. Partea cea mai interesantă este legată de modul în care se face upgrade-ul la unități. O parte sunt automate, cele numerotate cu mark I, II, III sau shield generators, însă aveți posibilitatea de a vă concepe propriile unități custom, specializate, dacă vreți să fiți mai organizați și mai eficienți. Fiecare componentă are însă proprietățile sale și de aceea trebuie să rețineți că dacă veți monta un motor care e în stare să regenereze și shield-urile, pierderea de viteză va fi semnificativă. Întreg sistemul acesta de construcție de unități custom este însă un pic redus. Câteva opțiuni în plus nu ar fi făcut rău, ca de exemplu acele dispozitive...

Fiul Orfan

Hehe... Îmi aduc aminte acum de un joc pe care l-am jucat cu mare plăcere – M.A.X. (Mechanized Assault and Exploration), un TBS/RTS revoluționar care încă nu a putut fi egalat de nici un altul (nu mă refer și la MAX 2, care a fost un fiasco). În mod foarte interesant, multe elemente, mai ales pentru Eurasian Dinasty, par a fi împrumutate de acolo. Spre exemplu, ideea de a uni modulele bazei prin conectori. Aici se poate circula prin ei, însă numai de infanterie... în M.A.X. se putea circula oricum și, cel mai important, pe dedesubt. Acolo mai erau acele vehicule extra-specializate, ca de

>


Greu la deal cu boii mici...

exemplu Awac-urile, radare mobile ce puteau detecta inamicul de la mare distanță. În Earth 2160 lipsesc radarele mobile. Le-am simțit lipsa de nenumărate ori. Deși se poate upgrada un radar care să-ți arate poziția relativă a inamicului, totuși aș fi avut nevoie de mai mult. Din fericire, jocul compensează pe alte laturi. Fiecare unitate de luptă este specializată sau poate fi specializată. Există limită de muniție și de unități specializate pentru armarea celor rămași fără obiectul muncii. Avem unități aeriene, terestre, însă nu avem de apă. Nici apă nu prea e, deși cred că ar fi fost interesant. Oricum, diversitatea asta este și la alte niveluri. Spre exemplu, fiecare dintre cele patru organizații are metode personale de a-și construi baza. ED își leagă componentele cu conectori, cred că am lămurit asta. Lunar Corporation, femeile jocului, au ales să-și suprapună modulele pentru a crea zgârie-nori. În felul acesta au nevoie de o suprafață foarte restrânsă pentru bază. Resursele, în schimb, au nevoie de clădire separată. Pe de altă parte, UCS are clădirile alcătuite din module. Practic, avem un core al clădirii în jurul căruia se amplasează modulele după nevoie. La fel, suprafața ocupată este restrânsă. Alliens sunt cei mai avantajați probabil, pentru că nu au nevoie de clădiri deloc. Totul este rezultat din mutațiile pe care le suferă anumite viețăți care pot ajunge până la tancuri și destroyer-e invincibile. Pe parcursul jocului, fie în skirmish, fie în campanie, anumiți agenți își vor oferi serviciile. Aceștia vă vor ajuta cu diferite lucruri, ca de exemplu să construiți mai repede sau ca unitățile să iasă direct veteran... dar unitățile câștigă experiență în timp, mai exact cei care le conduc. Un vehicul nu va funcționa în general fără driver, cel puțin pentru unele organizații. Și astfel totul e pregătit.

Nepotul frustrat

Din nefericire, prea multe lucruri nu rămân de spus. Probabil că vă gândiți la AI. Pathfinding-ul este ok, însă când sunt grupe mari de unități, ceea ce se întâmplă cam tot timpul, rămân pe loc, se pierd etc. Aproape la fel ca și acum nouă ani. În schimb, AI-ul inamic este destul de bun, uneori chiar surprinzător. Te atrage în curse, îți pică prin spate, însă clar e loc de mult mai bine. Încă tot nu am văzut o armată voluminoasă, bine organizată care să-mi ia baza cu asalt... poate pe hard, de ce să vorbesc prostii... Și acum vine partea cea mai bine realizată din tot jocul, și anume grafica. Jocul arată mai bine ca multe shooter-e de anul trecut, cu efecte de particule și shader-e de stă mâța-n coadă. Este într-adevăr un engine de foarte bună calitate la care se vede că s-a lucrat serios și mult. Cam omoară sistemele de calcul, însă merită. Dacă vă ține pixelul de 2.0, o să vă minunați ca-n fața Crucii Sudului. Un alt lucru care mi-a gâdilat în mod obraznic simțurile a fost și muzica. E ciudată și foarte bine aleasă. Din nefericire, vocile sunt dezamăgitoare, nepotrivite și fals interpretate. Nu zgârie la urechi prea tare, însă zgârie. Așadar, per ansamblu, Earth 2160 este un joc destul de bun pentru a intra aproape în majoritatea topurilor. Chiar dacă nu uimește prin gameplay și originalitate, totuși engine-ul grafic cu siguranță că va intra în istorie. Așchia nu sare prea departe de trunchi, ce pot să zic altceva...


Spălătoria aeriană La Gheizer

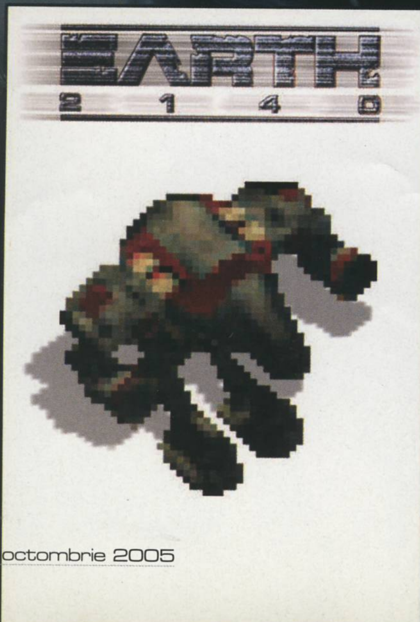
■ Locke

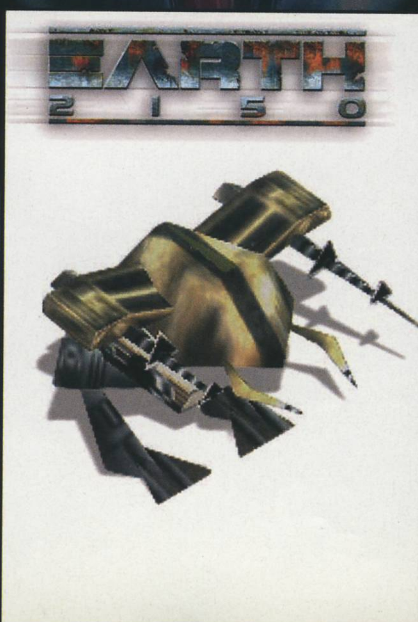
Titlu	Earth 2160
Gen	RTS
Producător	Reality Pump
Distribuitor	ZUXXEZ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P IV 2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.earth2160.com

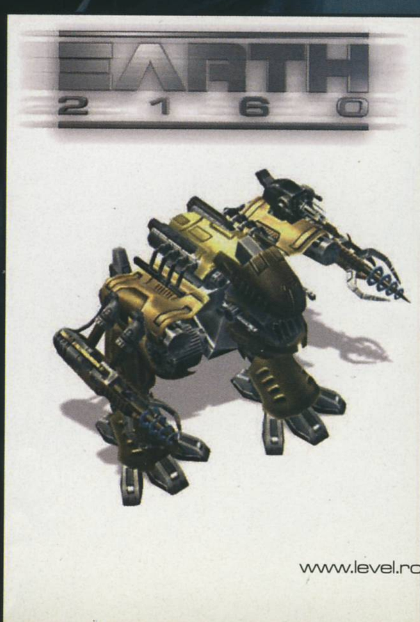


Grafică	10/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	7/10
Impresie	8/10

8







Interviu cu Alexandra Costandache, CEO ZUXXEZ și producător al lui Earth 2160

1. Dumneavoastră figurați ca producător pentru Earth 2160, lucru care din partea asta de lume pare ieșit din comun. Ne puteți spune câte ceva despre cum ați reușit să ajungeți în această poziție?

Un răspuns scurt: fără muncă nu iese nimic!

Seria Earth a fost începută acum câțiva ani: Earth 2140 în 1994, a urmat Earth 2150 în 1998, ambele jocuri cu mai multe extensii. La Earth 2150 am participat efectiv la realizarea proiectului, iar ca urmare firească, la ultima extensie de la Earth 2150 – Lost Souls – am fost „Executive Producer". Altfel spus, muncă multă, combinată cu creativitate, recunoașterea și aprecierea ei ca atare. Vânzarea și succesul seriei au demonstrat aceasta din plin.

2. În calitate de producător, care a fost contribuția dumneavoastră la producerea lui Earth 2160?

Se pot spune multe, foarte multe chiar, dar spațiul redacțional nu ne permite aceasta. S-a început cu proiectul Earth 2160 ca urmare firească a lui Earth 2150. Așadar, a fost nevoie de o idee de joc nouă, care să continue story-ul de la 2150, cu un nou engine, o mulțime de noutăți tehnice și o mulțime de inovații în domeniul de gameplay: de exemplu agenți virtuali – premieră mondială în RTS – și un AI pe măsura jucătorului ș.a.

Game designul este cu totul nou întrucât oferă jucătorului posibilități multiple de acționare în universul Earth.

Muncă intensă a fost și în domeniile presă și marketing. Cine a fost la Games Convention 2004 în Leipzig a văzut cu siguranță naveta spațială de la intrarea principală în Glashalle (hala de sticlă). Aceasta a fost ca un magnet pentru publicul vizitator, fiind totuși numai o rotiță într-un mecanism complex de marketing.

3. Ați mai lucrat cumva și la alte titluri înainte de acest joc?

Lista proiectelor la care am participat este lungă. Câteva titluri din activitatea mea de mai bine de 10 ani în această branșă sunt următoarele: KnightShift, Jagged Alliance 2, Jagged Alliance 2 Wildfire, Earth 2150, The Moon Project, Lost Souls, World War II-Panzer Claws (Frontline Attack), World War III – Black Gold, Heli Heroes, Jack Orlando si Jack Orlando Director's Cut, Chicken Shoot 1, Chicken Shoot 2, Gorky 17 și multe altele.

4. În acest moment, aveți cumva vreun proiect important în desfășurare?

Da, momentan lucrăm de mai mult de doi ani de zile la partea a doua a jocului KnightShift, care va fi un Action-RPG și va apărea probabil în trimestrul al doilea al anului viitor.

5. Care au fost liniile principale pe care a fost gândit Earth 2160? Apropiat ca gameplay de Earh 2150 sau s-a apelat la inovație?

La această întrebare am răspuns parțial deja mai sus (vezi răspunsul la întrebarea 2).

S-a vrut și s-a și realizat de altfel, un RTS mergând pe căi noi care dau o satisfacție mărită jucătorului, el fiind pus în fața a ceva nemaivăzut în ceea ce privește tehnica, complexitatea și gameplay-ul.

Earth 2160 este în consecință cel mai bine văzut RTS al anului 2005, lucru demonstrat și de numeroasele premii acordate jocului de către presa internațională.

6. După o perioadă petrecută în joc, am observat că Earth 2160 este orientat mult mai mult spre skirmish. Ce rol are sau ar fi trebuit să aibă elementul tactic?

Pe lângă cele patru campanii de single player cu elemente tactice și de construcție, jocul Earth 2160 are și două modalități Skirmish și Multiplayer, care au fost mult dezvoltate în comparație cu alte jocuri similare.

Ca titlu de inovație, amintim de funcția PIP (picture-in-picture), care oferă jucătorului o mulțime de posibilități tactice. Cu această funcție se pot supraveghea continuu punctele strategice de pe harta jocului, sau/și gruparea unităților care pot să acționeze în formații sau să fie atribuite unui pachet de producție.

7. Modul în care se construiesc bazele este foarte interesant. Pentru Eurasian Dinasty, folosirea conectorilor pare a fi inspirată într-un fel din MAX (Mechanized Assault and Exploration). S-a inspirat Reality Pump din alte RTS-uri pentru a crea un gameplay de calitate?

Activitatea de creație este una de sinteză. Se acumulează imens. Toată această acumulare duce în final la o idee care se materializează în consecință. Aceasta o face studioul nostru Reality Pump.

Reality Pump este o echipă cu multă experiență, fiind de mai mult de 12 ani activă în domeniul RTS. Această experiență ajunsă la maturitate se vede în mod pregnant la titlul Earth 2160. O contribuție esențială o are la acest capitol șeful de proiect Mirek Dymek. Ca o paranteză, Mirek are o feblețe pentru istoriile science fiction.

8. Din punct de vedere grafic, jocul strălucește. Există și un engine fizic propriu-zis sau anumite comportamente sunt scriptate, ca de exemplu pietrele care se rostogolesc?

Engine-ul grafic, fizic și cel de biochimie sunt cercetări proprii extrem de laborioase.

Bineînteles că avalanșele de pietre nu sunt scriptate, întrucât jucătorul este în măsură să decidă singur în care piatră trage de exemplu. Toate pietrele, indiferent pe ce teren se află, se rostogolesc realist și fizic corect la vale, la deal, urmând întocmai forma terenului.

9. Care ar fi diferentele în materie de AI față de Earth 2150? A fost complet rescris sau este în mare parte același?

Tot engine-ul de la Earth 2160 a fost nou programat. Nici o instrucțiune din programul vechi de la Earth 2150 nu a fost preluată.

În comparație cu 2150 și cu alte RTS-uri, AI-ul de la 2160 este cu mult mai complex și suportă instrucțiuni de „linear backframing".

10. Cât s-a lucrat la Earth 2160?

Dezvoltarea jocului a început la sfârșitul anului 2000.

11. Se plănuiește cumva un expansion Earth 2160?

Da, avem în vedere un sequel pentru Earth 2160... în curând pe ecrane.

12. Ce plănuiți să introduceți în acest expansion?

The story continues... Mai mult nu vrem să destăinuim deocamdată.

13. Ați dori să le transmiteți ceva gamerilor din România, care sunt sigur că apreciază din plin munca dumneavoastră?

Sperăm ca gamerilor români să le placă jocul nostru. Idei, sugestii și propuneri sunt la noi oricând binevenite.

Vă mulțumesc pentru amabilitatea de a ne răspunde la aceste întrebări și sper că vom avea șansa unui nou interviu în curând.

■ **Locke**

Aurora Watching

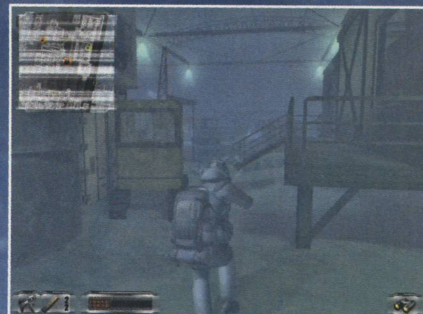
Clonă de Metal Gear Solid sau mai mult?

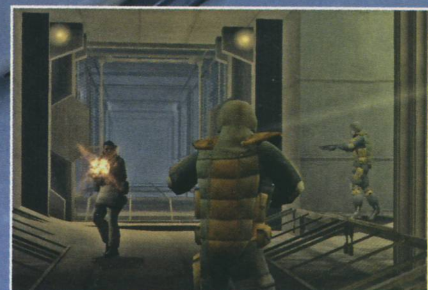
Din păcate, nici una, nici alta. Dacă ar fi să mă iau după primele impresii și laudele pe care le-a adus distribuitorul acestei veritabile tentative de joc, Aurora Watching ar fi titlul ideal în compania căruia să-mi petrec o bună bucată din timpul liber. Teroriști, dezastre, zăpadă cât cuprinde și o mână de ruși puși pe rele. Ce mai, un fel de Metal Gear Solid, cum spuneau unii. Însă chestia asta se întâmpla înaintea lansării, când în afara unor imagini și a laudelor celor de la Metropolis Software, gamerul de rând nu s-a ales cu nimic altceva. Nici vorbă să primim la pipăit o versiune demo. Acum, Aurora Watching a fost lansat, eu l-am jucat și m-am speriat. Nu, nu este un joc prost. Aurora Watching este de fapt un dezastru, de care orice om cu mintea întreagă ar fi bine dacă s-ar feri ca de dracu' gol. „Red-hot action and ice cool stealth gameplay" sună descrierea producătorului. „Eșec" scrie pe el.

Joaca de-a „pac-pac" cu rușii la minus 25 de grade

Povestea? Nici că se putea mai subțire. Jocul te bagă în bocancii prăfuiți ai unui fost mercenar, alcoolic cu acte în regulă, și te expediază pe adresa unor adversari imbecili, veritabili teroriști de ocazie care-și duc traiul undeva, într-un colț înzăpezit al Antarcticii. Dar s-o luăm în ordine cronologică. În timpul unor manevre, submarinul rusesc Komsomoletz II face ce face și cade ca un bolovan pe fundul Mării Barents. La câteva ore de la catastrofă însă, serviciile secrete descoperă că acesta a reapărut la suprafață într-un cimitir al vaselor. O privire mai atentă aruncată asupra zonei dezvăluie un complex militar, ce conține un număr însemnat de laboratoare construite pentru un scop necunoscut. De asemenea, la fața locului se pare că a ajuns un anume Jacek Parecki, un om de știință dement și meseriaș într-ale ADN-ului. Imediat, doi agenți în negru pleacă în căutarea lui White Fox, eroul nostru, pe care îl găsesc beat criță pe covorul garsonierei proprietate personală. Eroul care în trecut a reușit să salveze de nu știu câte ori lumea și-a petrecut ultimii doi ani din viață... bețivindu-se. Va reuși alcoolul să-l oprească pe Parecki cel Groaznic?


Uuuu! Jucării...


Îmi tremură degetul pe trăgaci. Hâc!


Ha! M-ai ratat!



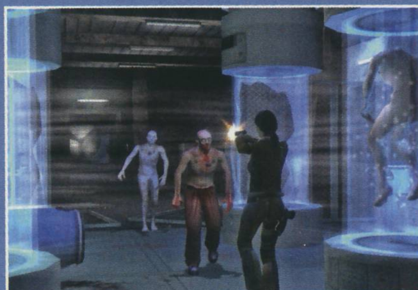
Frigul arctic

Prima parte a jocului te aruncă în brațele unui scurt tutorial, iar după un filmuleț introductiv te trezești la Polul Arctic. Ce trebuie să faci acolo? Naiba știe... Găsește aia, du-te după aia, intră în baza aia, plimbă-te cu un schi-jet și împușcă tot ce mișcă. Un submarin rusesc dispărut, zăpadă cât cuprinde, un erou apatic, o armată de ruși proști grămadă și... cam atât. Dar să aruncăm o privire peste gameplay. Aurora Watching este (reține chestia asta) un fel de stealth/action, un joc în care furișatul ar trebui să ocupe un loc important. Ocupă, nimic de zis, dar îl ocupă degeaba. Asemenea lui Sam Fisher, meseriașul spy din Splinter Cell, eroul se poate deplasa în trei moduri: tiptil, normal și în pas alergător. Tiptilul ăsta te trimite însă cu gândul la un melc, mersul normal la un pensionar cu afecțiuni locomotorii, iar alergatul... care alergat?! Mai mult, felul în care se deplasează și se apleacă după colțuri este de-a dreptul hilar. Nu de alta, dar mi-a amintit de mersul înțepat al monstrului lui Frankenstein (varianta alb-negru de acum nu știu câte zeci de ani). Cu primul adversar care mi-a ieșit în cale, a început „distracția". Încet, mă strecor în spatele lui și-l pocnesc în cap. După ce cade grămadă peste birou, mă apuc să hăcuiesc PC-ul în fața căruia își făcea de lucru. Când bara din josul ecranului s-a umplut de liniuțe, gata! L-am spart. Dau să plec când... surpriză! Rusnacul își revine în simțire și se întoarce la Solitaire-ul lui de



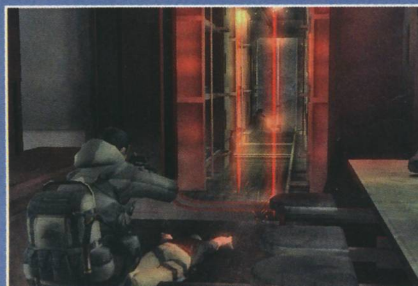
O intrare explozivă

parcă nu s-ar fi întâmplat nimic, cu mine de față. De nervi, l-am împușcat în cap. Nu este singura dată când AI-ul dă rateuri. Poți descărca un întreg încărcător în capul unui adversar, de la zece metri distanță, iar acesta să-și continue nestingherit patrularea. O fi surd, mi-am zis. Iar astea-s gloanțele



Mori, jigodie!

oarbe... Încerc să reîncarc, evident, dar acum rusnacul (ochiul dracului) mă vede, urlă tâmpenii și mă face sită. Îi este ușor s-o facă, din moment ce eroului îi este prea greu să încarce în timp util și prea lene să ridice arma la ochi înainte de a fi ciuruit. În schimb, Fox se plânge că i-au înghețat oasele și se smiorcăie după o sticlă de whisky. Dacă de la mică distanță este posibil să nu fii zărit imediat, ei bine, adversarii noștri te ochesc de multe ori taman din capătul hărții. Cu încărcătorul plin și



Hmm, liniuțe roșii

înconjurat de băieți răi am fost tentat să cred, la un moment dat, că mi-a sunat ceasul. Aiurea! I-am ciuruit pe toți de la adăpostul unui zid... prin zid. Unde mai pui că-s proști de dau în gropi, stau încremeniți de parcă abia așteaptă să-i cureți sau aleargă direct spre tine, încasând gloanțe. Apoi, cadavrele pot fi ascunse și buzunărite pentru a le ușura de muniție, arme sau pachețele de sănătate. Buuun. Uite așa am ajuns și la inventar. Pentru a folosi pachețelul ăla de sănătate sau a schimba arma din dotare cu alta mai bună, trebuie să treci printr-un scurt șir de clicuri, moment în care iei o scurtă pauză. Gameplay fluid? Nici vorbă. Cam în același mod interacționezi, însă, și cu mediul înconjurător. Fie că deschizi o ușă, fie că buzunărești un cadavru, trebuie inițial să dai un clic dreapta mouse-ului pentru a selecta obiectul sau persoana în cauză, apoi un clic stânga pentru a executa acțiunea.

Fiasco

Pe lângă AI-ul imbecil, mulțimea de clișee și poziționarea de multe ori complet aiurea a camerei, mai intervine și monotonia, prin cel mai de seamă reprezentant al său: grafica – zăpadă peste zăpadă și aceleași interminabile coridoare, deosebit de plictisitoare. Colac peste pupăză, voice acting-ul nu se lasă cu nimic mai prejos, fiind de-a dreptul patetic. Un joc prost, teribil de plictisitor și de enervant, peste care ai face bine să treci cu vederea, excelentul Metal Gear Solid fiind chiar și acum, la cinci ani de la lansare, o alternativă demnă de luat în seamă.

■ KiMO

Titlu	Aurora Watching
Gen	Action/adventure
Producător	Metropolis Soft.
Distribuitor	Metropolis Soft.
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.aurora-game.com



Grafică	6/10
Sunet	3/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	4/10

4,4

FABLE
THE LOST CHAPTERS
Monumentul Eroului Preacunoscut

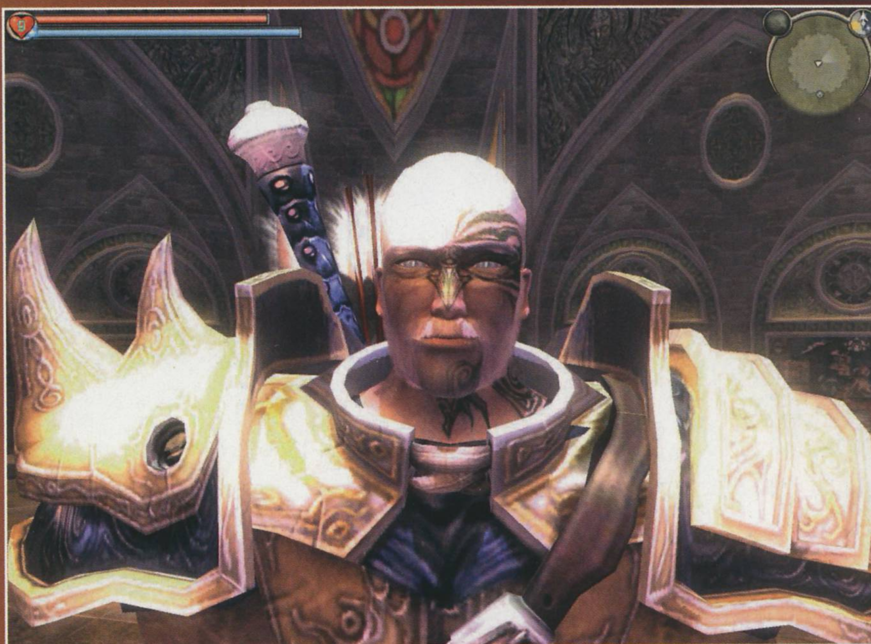
Tânjești după atenție, dar nu ești băgat în seamă nici de moliile care-ți rod cu poftă pâslarii? Șobolanii se cocoșează de râs când te văd bântuind prin cămară în miez de noapte cu o sticlă de șoricioaică în mână? Ești atât de plictisitor încât până și umbra ta s-a săturat să se tot țină după tine? Nu-ți pierde speranța, pentru că undeva, ascuns în cețurile Albionului, Tătuca Molyneux veghează ca visele marelui megaloman care construiește piramide în fiecare dintre noi să se îndeplinească măcar pe jumătate.

Cum ni s-a năzărit să ne jucăm puțin de-a Moise și excursioniștii lui, Molyneux ne-a sărit în ajutor. N-a fost nevoie să facem o razie în pădure și să călăuzim un mușuroi de furnici către Picnicul Promis, că am primit Populous și, odată cu el, o întreagă nație de care să ne batem joc. Încrederea noastră în propriile forțe creștea direct proporțional cu numărul de plăgi aruncate parcă în scârbă asupra populației necredin-



cioase, și cine se mai chinuia cu ploile de broaște, multiplicatul pâinilor, falsificatul vinului sau alte miracole minore, când putea să-i trântească păgânului un ditamai vulcanul în grădina de zarzavaturi... Molyneux, la rândul lui, prindea curaj și încerca alte și alte giumbușlucuri ludice menite să ne țină în fața monitorului și nu afară pe stradă dând în cap hoților de buzunare, obligând copiii mai mici să ne construiască statui gigantice sau să ne compună poeme epice.

Toate acestea mă călăuzesc spre o singură concluzie: dacă nu și-ar fi petrecut nopțile în fața unui calculator, Peter Molyneux ar fi sfârșit într-un laborator canadian îmbătând musculițe de oțet și studiindu-le comportamentul la beție. Aproape fiecare joc ce-i poartă amprenta seamănă izbitor de mult cu unul dintre miile de experimente sociale sponsorizate de guvernele națiunilor plictisite. Fable nu se abate nici el de la regulă și ne dă ca temă de studiu impactul eroului standard asupra unei societăți la fel de standard, dar mai ușor impresionabilă...


Kiwi Legendaru'

Homo Eroicus

Între două experimente ce au ca subiect Divinitatea și efectele unei vaci cât Taj Mahal-ul asupra devotamentului credincioșilor, Molyneux și-a oprit privirea asupra unuia dintre instrumentele voinței divine (altul decât cele șapte plăgi), denumit în limbaj științific Homo Eroicus, dar care răspunde și la numele „Prâslea", „Greuceanu" sau, de ce nu, „Ecaterina Teodoroiu". S-a dovedit experimental că există două tipuri de eroi. Primul dintre ei este eroul tipic capitalist, creat de o situație sumbră, precedată de o profeție apocaliptică și „introdusă" de o șleahtă de haidamaci cât ușa. Omul nostru apare din pământ, din iarbă verde, dă de două ori cu sabia, salvează o mână de nefericiți, înfulecă o halcă de experiență, iar mai apoi trăiește fericit până la adânci bătrâneți. Asta dacă nu are contract și pentru un sequel. Nu are rost să îți spun mai multe deoarece ai salvat lumea alături de el în nenumărate rânduri și-l cunoști mai bine decât mine. Cealaltă specie de „Greuceanu" este una mai timidă și a fost rareori zărită țopăind prin pădurile RPG-ului. Este vorba de viteazul făcut și nu născut, un adevărat exponent al luptei de clasă (sau al clasei luptătoare... dacă preferi fighterii), un individ care a câștigat totul prin muncă și nu datorită unei pile adânc înfipte în ghilda scenariștilor... Ei bine, de acest specimen ne vom ocupa în cele ce urmează...


Uzi Haoticu'

Pentru început, aflăm prin intermediul unui tur interactiv că viteazul provine din idilicul univers rural de unde este smuls cu brutalitate și înrolat cu forța la o vârstă fragedă în ghilda Eroilor. Căci da, dragii mei... și eroii cotizează la Asociație. Anii adolescenței și-i petrece pe terenurile de antrenament ale Ghildei sub constanta supraveghere a sergenților de instrucție și a individului din spatele monitorului, iar cea mai mare parte a maturității este pusă în slujba jucătorului și a binelui personal sau al comunității. Cireașa de pe tort este că noi vom „supraveghea" întreg procesul. Micul prunc se va transforma în Marele Voinic sub ochii noștri, iar prietenii noștri care ne vor aduce giga întregi de pr0n vor auzi de multe ori fraza „Îl vezi, bă? Nu mă lasă inima să-l șterg... îl știu de când era de-o șchioapă și păzea găini. Vino mâine!".

Maica Tereza sau Talpa Iadului?

Mica incursiune în copilăria eroului mi-a făcut cunoștință cu sistemul moral ce stă la baza lui Fable, sistem care avea să-mi testeze bunătatea și altruismul pe tot parcursul jocului. S-ar putea

Autoportret

Se spune că pe capul plecat, sabia nu-l taie. Asta a zis tata odată și după două zile și l-a pierdut în timp ce se ruga de tâlhari să-l lase în pace. Cu alte cuvinte, e foarte important unghiul din care lovești. Cu copii e un pic mai dificil, pentru că trebuie să-i pui să stea într-o anumită poziție și, cum gâtul e scurt, nimerești mai greu. Însă, dacă iei un sat de la cap la coadă și tai tot ce mișcă, înveți. Lumea zice că-s rău. Poate sunt, din punctul lor de vedere, însă viața e grea și eu nu fac altceva decât să-i scap pe toți de ea. Cu alte cuvinte, le fac un bine. Și am dovada clară: nici unul dintre cei care s-au perindat prin lama sabiei mele nu s-a întors să se plângă. Am auzit că ar exista unul mai rezistent așa, cu o mască albă de porțelan care face cam același lucru ca mine. Fain băiat. Păcat că mi-a trebuit masca la nu știu ce și am fost nevoit să i-o iau. Dacă înainte mai era cum era, acu, la 67 de ani, toți fug de mine. O fi din cauza măștii... Nu știu. Noroc cu copiii și femeile că îi prind ușor. Cu ei ce-mi mai calmez bătrânețile. Însă câteodată mai am și noroc. Spre exemplu, odată m-am oferit ca protector pentru niște comercianți. Și am mers cu ei într-un mijloc de pădure. Și colo, domnule, era o întreagă comunitate. O minunăție, ce mai. 200 de suflete date dispărute în cotidianul local. Era o liniște dup-aia de mai că-mi venea să mă mut acolo. Însă era prea departe de civilizație, așa că m-am întors. Acasă mă aștepta soră-mea stresată, o ciudată ca să zic așa, care m-a întrebat dacă o vreau pe ea sau o sabie faină de tot. Nu a fost prea greu de ales. E liniștită acum. Așa merg lucrurile.

■ **Uzi Haoticu'**

să te întrebi nedumerit ce e așa o chestie că ești pus să alegi dacă să-i dai în cap unui cerșetor sau să-l miluiești cu un diamant cât oul de kiwi. Adică și în KOTOR aveai de ales... și nu doar o dată, de ce ar fi Fable mai cu moț? Află că acesta din urmă ne oferă în plus, pe lângă o senzație de liniște sufletească pe care numai o mână (sau un brânci) de ajutor dată bătrânicii de la semafor ți-o poate da, o lume care se schimbă (mai mult sau mai puțin) în funcție de faptele tale și în care va trebui să accepți consecințele acțiunilor tale. De vei alege o călătorie rapidă pe Interstate 666, oamenii cumsecade se vor da la o parte din fața ta. În schimb, dacă vei hotărî că o viață pusă în slujba umanității și o mulțime de năuci care îți scandează numele de câte ori dai ochii cu ei sunt de preferat figurilor îngrozite de care o să te împiedici la tot pasul, atunci nimeni nu te oprește să devii un al doilea Robin Hood.

Marele merit al s(t)imulatorului de erou copt de Lionhead este că ne dă ocazia să pășim pe ambele drumuri ce duc spre celebritate. Faima și popularitatea sunt două calități care adeseori nu sunt întâlnite în aceeași persoană. Cu toții am auzit de Hitler, de exemplu, ceea ce îl face un personaj faimos. În schimb, nu mă pot prezenta în uniformă nazistă și cu o mustăcioară à la Hitler la un bal mascat organizat de comunitatea evreiască din Brașov. Ceea ce spune multe despre popularitatea individului (sau a mea dacă aș face așa ceva) în cercurile considerate utile societății. Fiecare faptă demnă de un erou îți va aduce faimă, însă dacă vrei iubire și respect, trebuie să faci alegerea corectă.

Deciziile de ordin moral luate pe parcursul aventurii vor atrage după sine dragostea sau ura populației, vor influența reacțiile grămezilor de poligoane care se preumblă de colo-colo prin Albion și, nu în ultimul rând, vor avea un impact deosebit asupra „ambalajului". Ca o consecință directă a acțiunilor tale, vei adopta un look fresh, cu aureolă proaspăt lustruită și fluturași zglobii sau, dimpotrivă, o alură satanică, obosită, întregită de două coarne trendy, o pereche de ochi vișinii (mmmm... vișinată) și un cârd de musculițe drăcești create special pentru sataniștii cu diplomă. Mai mult, dacă le dai motive, NPC-urile zglobii îți vor recunoaște meritele și nu mică îți va fi mirarea când un bard îți va compune o mică baladă. Contra cost, că nici broasca nu cântă pe uscat...

... și altele

Probabil pentru a „demitiza" puțin conceptul de „salvamar oțelit" în care se bălăceau tipii populari și săbiile lor minunate sau poate pur și simplu de dragul diversității, Fable își bagă nasul adânc de tot în viața intimă a eroului și încearcă să ne propună câteva activități extracurriculare. Dacă te plictisești de atâta omor și vrei să încerci alte activități mai pașnice, bălțile Albionului îți stau la dispoziție pentru o partidă de pescuit, mormintele de-abia așteaptă să fie prădate, cârciumile sunt pline cu bețivi care nu refuză o halbă, iar femeile... ei bine, fac și ele ce știu mai bine. Dacă te-ai plictisit de pleată, poți renunța la ea în favoarea unei chelii fioroase, iar dacă dorești să bagi lumea în sperieți, tatuează-ți un cap de mort pe spate și aleargă în chiloți. Posibilitățile sunt multe... Poți intra în afaceri imobiliare și, dacă te saturi de



Uzi Fotogenicu'

celibat, tinerele fiice ale Albionului vor fi mai mult decât bucuroase să îți încălzească așternutul. Cu singura condiție să le curtezi puțin și, când vine timpul, să le pregătești un acoperiș deasupra capului, un pat cald și o piatră mare și rece susținută de un inel trendy.

Ți-ai dat seama prea târziu că burlăcia e o binecuvântare sau ai fost prins în paturi străine? Nimic mai simplu, un divorț rapid sau o „plimbare" în pădure cu nevasta și un cuțit bine ascuțit te scapă de orice probleme. Nu știi ce să faci cu o casă goală? Închiriaz-o și câștigă un ban cinstit. Sau poate nu se ajunge la divorț sau crimă... o bătaie bună e de ajuns... tu hotărăști, atât timp cât ești în stare să suporți consecințele. Adică o scădere bruscă a alignmentului, ura comunității și, din când în când, vizita neașteptată și violentă a stăpânirii...

După cum vezi, Molyneux s-a folosit de toate tertipurile ce i-au stat la îndemână pentru a crea o lume credibilă unde nu tu faci legea, un univers care-și vede de treburile lui și, dacă ești destul de faimos, de ale tale. Concursuri de box la care nu te poți înscrie decât dacă știi exact când și unde au loc, prăvălierii care își închid dughenele la apusul soarelui, tavernele mereu pline, toate acestea contribuie din plin la închegarea unei lumi naturale, care nu dă senzația că n-are altceva mai bun de făcut decât să te aștepte pe tine.


Are nevoie de un Dicarbocalm...

Nu există-n lumea asta paloș ca al meu

Un om deștept spunea odată că fiecare acțiune declanșează o reacțiune. Eu nu vreau decât să-l completez: „orice acțiune atrage invariabil după sine reacția unei grupări cu acces la arsenalul nuclear al Chinei". Dacă smulgem de pe Fable hainele de intelectual, vom obține un action-RPG vânjos, dintr-o bucată, cu robustețea și „finețea" unui plugar. Ceea ce nu este neapărat un lucru rău. De vei alege să ignori celelalte aspecte și să te ții strict de joburile primite via ghildă, atunci vei avea parte de vreo 15-20 de ore de măcel aproape continuu punctat din loc în loc, de dragul storyline-ului, cu câte-un filmuleț necesar descâlcirii firului epic. Quest-ului principal nu-i pasă dacă ești căsătorit sau nu, câte case ai cumpărat sau câte ouă ai. El este interesant doar de capacitatea ta de a reduce la tăcere

cât mai mulți inamici într-un timp cât mai scurt. Și știm cu toții ce înseamnă asta. Click time!!!!

Controlul este deosebit de facil, iar dacă ai jucat în viața ta un action-RPG, vei ști ce ai de făcut. Dacă nu, oamenii din ghildă sunt deosebit de săritori și o să îți împărtășească din secretele luptei. Pentru început, o să afli că bâzdâgania aia mică de plastic pe care o plimbi toată ziua pe site-uri XXX are un rol deosebit de important. Butonul din stânga nu deschide o poză porcoasă, ci declanșează un atac feroce, iar cel din dreapta mai poate fi folosit și la altceva decât la „Save Picture". Mica rotiță poate fi utilizată cu succes la pararea loviturilor. Sistemul de magie este puțin mai dificil de priceput, dar odată ce i-ai deslușit tainele, te vei întreba cum de nu s-a mai gândit nimeni la așa ceva. În rest, puterea stă în WSAD, iar dacă tu crezi că vorbesc codat... pune mâna și mai joacă.

Nevoia schimbă omul

Cu experiența căpătată în urma luptelor și sistemul de profesii, treaba stă puțin mai altfel decât am fost obișnuiți. Există un coșuleț în care se colectează experiența „eliberată" de cadavrele lăsate în urma ta (sau de quest-urile duse la bun sfârșit), experiență ce poate fi investită unde ne dorește sufletelul. Pe lângă, mai sunt prezente trei „butoiașe" ce recoltează experiența primită în urma folosirii unui skill ce ține de una dintre cele trei categorii de atribute. De exemplu, fiecare lovitură cu sabia ce-și atinge ținta atrage după sine o porție sănătoasă de experiență utilizabilă doar pentru creșterea atributelor ce influențează în mod direct meșteșugul mânuirii obiectelor contondente (Strength, Phisique sau Endurance). În mod similar se petrec lucrurile și cu magia. De aici rezultă un sistem de clase asemănător celui din Dungeon Siege. Înveți făcând, iar preferințele tale îți determină clasa. Spre deosebire de ceilalți confrați, eroul nostru își va schimba înfățișarea ca un cameleon în funcție de „meseria" practicată. Un luptător va căpăta un biceps cât roata de moară, pe când un hoț sau un arcaș va deveni un monument de suplețe, aspect foarte folositor meșteșugului său.

Intelectualii, în schimb, oameni care gândesc profund și care preferă un pergament sau o carte bună, vor îmbătrâni prematur, ca urmare a efortului mental depus în slujba magiei multicolore.

Totuși, indiferent de cariera aleasă, nu vei fi scutit de milioanele de clicuri ce caracterizează genul action. Fie că dai cu sabia, fie că gâdili cu vraja sau trimiți mesaje sângeroase cu arcul, clicul e acolo, gata să-ți nenorocească arătătorul. Faptul că există un „experience multiplier" care te răsplătește cu un număr crescut de puncte de experiență dacă reușești să eviți atingerea neplăcută a măciucii dușmanului mai taie puțin din avântul muncitoresc ce te cuprinde când un amărât îți dă cu tifla din depărtare și te îndeamnă să mai întrerupi din când în când seria de atacuri și să mai recurgi și la câte-o fentă. Abordarea prudentă a „încăierărilor" este încurajată și de un AI cu un instinct de conservare surprinzător de dezvoltat, care nu ignoră block-ul... ba chiar se folosește de el de câte ori are ocazia. Arcașii vor încerca pe cât posibil să mențină distanța, dar dacă sunt încolțiți, nu vor ezita să te scarmene puțin cu pumnalul din dotare.

Și la bune și la rele e erou' meu

Am lăsat la urmă toate neajunsurile. Motivul? Poate că nu vei avea răbdare să ajungi aici. Faptul că sunt redactor la o revistă de jocuri mă obligă să mă ocup și de partea umbroasă a lui Fable, deși aș vrea să neg că există așa ceva. E clar ca bună ziua că jocul ăsta mustește dacă nu de inovații originale, măcar de idei mai vechi da' bune de-ale lui Molyneux, reciclate și vopsite în culori proaspete. E bine că și-au găsit locul într-un produs distribuit de Microsoft, însă se putea mai mult.



Îți place? E de la tata. Gabriel îl cheamă...

Principala problemă de care suferă acele mici (dar multe) activități „extra-curriculare" este lipsa unei motivații mai puternice. E bine că te poți căsători... dar la ce îți folosește? De ce m-aș căsători, de exemplu? E o întrebare la care nu găsesc răspuns în viața de zi cu zi și speram ca măcar într-un joc să-mi dea cineva o motivație destul de puternică. Singura aplicație practică a fost că-mi pot bate nevasta. Nu, mulțumesc... prefer să atrag bețivi în pădure și să le iau beregata. Procesul de curtare? Nu te aștepta la ceva ieșit din comun. Câteva interacțiuni alese absolut aleator, o casă și un inel... mult prea simplu. Iar satisfacțiile încetează să mai apară exact în momentul în care îți duci nevasta în casă și o cunoști în sens biblic.

Micile „emote-uri" ce pot fi executate de erou ar fi fost mai potrivite într-un MMORPG și nu au aproape nici o valoare practică într-o experiență single. Bineînțeles, la început poate fi foarte amuzant să studiezi reacțiile doamnelor din înalta societate la un vânticel călduț și puturos sau să impresionezi hangița cu un cazacioc îndrăcit, dar după o vreme realizezi inutilitatea unor asemenea manifestări copilărești și-ți vezi mai departe de ocupația principală. Acțiunile tale, în afară de câteva exclamații aprobatoare sau dimpotrivă, nu au absolut nici un alt efect asupra storyline-ului, iar partea „socială" este separată clar de quest-ul principal. E ca și când am avea de-a face cu două jocuri diferite.

Un alt neajuns de care Fable suferă este imposibilitatea de a rata un quest. Dacă o dăm în bară, un autoload ne aruncă iar la început și ne obligă să încercăm din nou până reușim. În mod normal, n-ar exista nici o problemă, dar avem de-a face cu un RPG care ar trebui să ne învețe să acceptăm consecințele faptelor noastre. Și eșecul ar trebui să fie una dintre ele. De ce nu există eșec... și unde mai e plăcerea dacă nu sunt lăsat să ratez... sau să mă ratez?

Și nu în ultimul rând, am o mică problemă cu durata de joc și rejucabilitatea. Numărul destul de mare de item-uri, precum și micile surprize ascunse în cufere sau în spatele unor uși vorbitoare (care ți se vor deschide doar dacă ești considerat demn de ele) pot prelungi cu vreo câteva ore experiența, dar nu oricine are răbdare să caute de nebun cheițe de argint sau să-și facă de cap cu jumătate din populația feminină (sau masculină) a Albionului.





Poți fugi, dar nu te poți ascunde!

Fiind erou, păduri cutreieram

Nu ar fi corect să închei articolul fără să pomenesc puțin de cadrul natural care a făcut posibilă apariția unui erou de o asemenea anvergură. Cunoscut localnicilor sub toponimul „Albion", tărâmul în care Prâslea își face de cap este de fapt o înșiruire de locații despărțite între ele nu de granițe naturale, ci de câte-un „loading screen" cât se poate de artificial și de enervant. Totuși, această fragmentare a suprafeței de joc, deși scutește săracul hardware de un mic efort fizic, iar pe noi de un mare efort financiar, contravine scopului declarat al lui Fable: să ne ofere o lume compactă în care ar trebui să ne scufundăm încă de la primii pași.

Revenind la poligoanele noastre, Fable nu face uz de un motor grafic de ultimă generație care să ne ofere săteni fotorealiști sau bolovani împopoțonați cu texturi dintre cele mai bibilite și obligați să respecte cine știe ce legi scrise și nescrise ale fizicii. Și bine că nu face... Prefer un engine grafic care să renunțe la atât de râvnitul fotorealism în favoarea unei tușe personale care să adân-



cească și mai mult atmosfera de basm pe care ar trebui s-o degajeze un asemenea joc. Fable nu dezamăgește nici măcar pentru o secundă. Peisajele întâlnite dau în vileag o minte înfometată de povești care ghidează o mână de artist. Culorile sunt cât se poate de bine alese și reușesc din plin să transmită stările de spirit pe care ar trebui să le experimentezi când te aventurezi, de exemplu, într-o pădure idilică (nuanțe calde de galben și ruginiu) sau într-o mlaștină bântuită de vârcolaci (un cenușiu rece și dezolant). Exemple ar fi multe, dar spațiul nu-mi permite să o iau la vale pe tarlaua teoriei culorilor.

O coloană sonoră excelentă (poate numele Danny Elfman vă spune ceva) și un voice acting de zile mari (diversele accente din Marea Britanie sunt absolut dementiale) m-au făcut să dau volumul periculos de aproape de maximum. Dialogurile și atmosfera sunt o combinație ciudată, dar delicioasă, de umor englezesc à la Monty Python și pesimism balcanic (încearcă să alergi în chiloții cu Union Jack printre cadavrele sătenilor). Dozajul umorului este perfect, pentru că Fable știe să fie serios atunci când trebuie, dar și șăgalnic atunci când situația o cere. Într-un cuvânt, nu m-a impresionat atât storyline-ul (plin de clișee), cât modul plăcut în care mi-a fost administrat. Bravos.

Scopul scuză mijloacele

Scopul declarat al lui Fable era să ofere o simulare cât mai apropiată de ficțiune a vieții unui erou și să deschidă puțin fereastra într-o cămăruță îmbâcsită de succesele comerciale insipide care ne asaltează de ceva timp încoace. Scopul nedeclarat, dar subînțeles din asocierea cu Microsoft Game Studios, este apariția bruscă a unui grup numeros și înarmat cu hârtiuțe verzi la ușa prăvăliei din Redmond. Necazul este că un tărăboi monetar de asemenea proporții ar putea speria „vechea gardă”, o specie pe cale de dispariție, sperioasă nevoie mare și mai conservatoare decât un Amish britanic. Din fericire pentru sipetele distribuitorului, dar și pentru reputația producătorului, Lionhead a făcut alegerea aproape perfectă. A dat „comunității” un joc din care fiecare înțelege ce vrea. Role-playerii hardcore își vor petrece jumătate din viață (viața virtuală... nu e chiar AȘA de bun) vrăjind tinerele domnișoare din Albion cu tatuajele lor bărbătești și cu frizurile trendy sau explorând cine știe ce văgăună în căutarea unei săbii legendare, iar grăbiții vor căpăta un action-RPG ca la carte, ce poate sta fără rușine alături de Zelda sau de alte capodopere ale genului.


Să mor eu dacă vă mint... atâta era știuca. I-am dat drumul, n-o mai am...



Vino la tata...



■ cioLAN

Titlu	Fable: The Lost Chapters
Gen	Action-RPG
Producător	Lionhead
Distribuitor	Microsoft Game Studios
Ofertant	Best Distribution Tel.: 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,3 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB (T&L, Pixel Shader)
ON-LINE	www.lionhead.com/fabletlc/



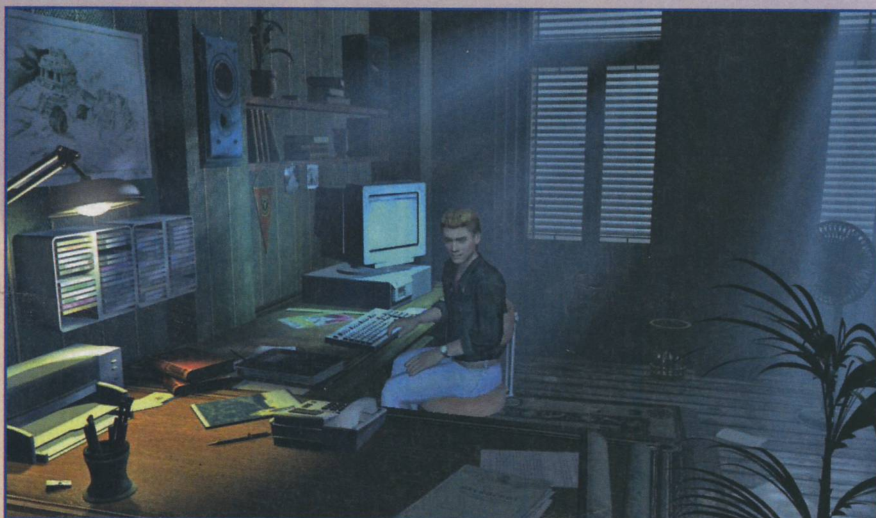
Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8,6

NIBIRU: Age of Secrets

Ridică-te și umblă!

Vorbesc cu tine, amărâtule. Tu, mă, adventure ce ești! Ia ridică-te și dă fuga până la colț să-mi iei un pachet de gumă. Vezi cum treci strada și să nu te prind că te întorci iar în juma' de an că a trebuit să faci un puzzle ca să se facă verde pe trecerea de pietoni. Auzi mă? Ce mă, n-auzi? Al dracu' de trântor!


www.xxxbunnies.com? Te-am prins!

Mmm... șuncă de Praga!

Genul adventure, după cum ați citit în presa vremii, a murit acum câțiva ani. I s-a făcut o înmormântare emoționantă, la care am plâns cu toții ca niște babe tembele. După aia am fost cu toții angajați ca figuranți în telenovela de mare succes „Moare, dar nu se predă", care mai rulează și astăzi pe micile ecrane ale marilor monitoare. Drept urmare a succesului obținut prin vânzarea de durere gameristică, s-a întâmplat un fenomen ciudat, caracterizat prin apariția unor jocuri ce aparțin acestui gen. Dar cum, de vreme ce adventure-ul e mort? Cu alte cuvinte: ce se întâmplă, dom'le?!

Telenovela se intersectează cu realitatea, gluma cu lucrurile serioase și totul revine, de fapt, la normal. Avem așadar un gen adventure pentru că sunt jocuri care încă mai apar în acest gen. Nu avem însă adventure-uri (ca să vezi). În afară de câteva sclipiri de geniu precum The Longest Journey sau Syberia, avem de-a face cu aceeași rețetă putrezită servită la fiecare joc nou. Poate că pe unii nu-i deranjează, ba chiar este suficient și pentru cei mai exigenți, pentru simplul fapt că satisface acele nevoi de bază ale fanului adventure. Însă din toată rețeta lipsește întocmai acel farmec nebun care caracterizează adventure-ul adevărat.

Jocul de față se încadrează perfect în această descriere. Pentru cei care nu știau însă, NIBIRU: Age of Secrets este de fapt un adventure din vremurile clasice, pentru că a apărut încă din 1998 în Cehia sub numele de Posel Bohu. „Ediția" de față este de fapt același joc, tradus în engleză, cu un bagaj de avantaje tehnice mult superior originalului (grafică, sunet, acadele, măsline). În 2005 însă, jocul este unul din acele adventure-uri care apar parcă numai pentru a face în ciudă celor care se obișnuiseră cu moartea genului. Este un joc ce respectă toate trăsăturile definitorii ale unui adventure, dar cam atât. Ceea ce voi știți dacă este de bine sau de rău.

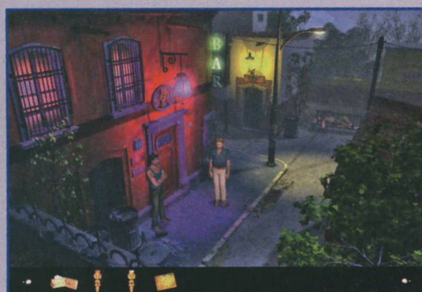
Mmm... salată!

Șunca va fi servită cu o amestecătură de naziști, maiași, temple secrete, extratereștri și, de ce nu, sfârșitul lumii. A se consuma de preferință cu paiul, că ce e prea mult, strică. Și poate, după degustare, îmi poate explica și mie cineva de ce a ajuns să mi se pară atât de normală alăturarea unor termeni ce nu ar trebui să se găsească unul lângă altul: naziști – temple maiașe – extratereștri – planete necunoscute – o super-putere cu care faci ce vrea mușchiul tău? Cred că am ajuns mult prea obișnuiți cu asemenea teorii ale conspirației încât eu unul mă mir cum de nu au apărut și masonii prin poveste. Nu e corect! Sunt sigur că masonii din întreaga lume nu vor lăsa această scăpare nepedepsită!

Din punct de vedere al gameplay-ului, jocul este, după cum am mai spus, un adventure clasic. Clasic în sensul


O, dar nu trebuia să te pregătești așa frumos pentru mine


Ordin de încorporare? Am! Valiză de lemn? Afirmativ!



Omul și setea de cunoaștere. Cu accentul pe sete

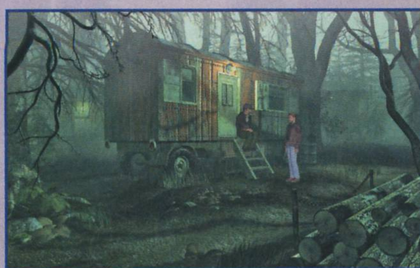
bun al cuvântului, pentru că știi de când era copil cum se joacă, iar puzzle-urile *pe care ți le propune NIBIRU* au marea calitate de a nu fi deloc deranjante, unele dintre ele ajungând chiar până la calificativul de „mișto", „faine", „OK", „interesante", „frumoase" sau „Andreea Raicu". Ce nu pică bine însă este calmul ardelenesc al personajului principal care, chiar și când îi cade lumea în cap și ar trebui să fugă de să scoată un record mondial pe suta de metri, se mișcă molcom și domol de îmbătrânești lângă el până traversează un ecran.

Toate ar fi bune, frumoase și devreme acasă, tocmai cât să punem de un adventure pregătit pentru zilele ploioase, când ne-au părăsit prietenii și prietenele și frecăm menta că ne-a căzut și internetul dacă... Daaacă și povestea s-ar ridica cu două degete deasupra mediocrității. Lucru pe care nu-l face, că e leneșă și nu știe cum.

Dacă intriga vă face poftă de niște episoade proaste din Dosarele X, personajele și mai ales modul în care sunt construite ele vă vor aduce aminte probabil de un film românesc de mâna a treia. Doamne Dumneseule!!! Martine (ăsta e personajul principal), ți l-or omorât pe tătâne-tău! Plângi omule, varsă o lacrimă, bea o stacană și sparje barul! Dar nu, Martin e tot domol și stă ca boul așteptând răbdător să îi miști tu fundul spre următorul puzzle. Nesimțitule!

De gustibus

Jocul în sine nu este rău, poate să mai vindece câteva din rănile provocate de toți anii ăștia care s-au scurs de la *Monkey Island. Însă se oprește undeva* pe la mijlocul scării de valori a genului pentru simplul fapt că nu iese cu nimic



Deci... la mine sau la tine?

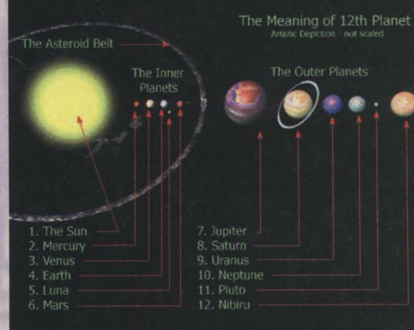
în evidență. Nu știu cât de mult contează asta, totuși, în cazul unor fani ai jocurilor adventure care ar devora orice aduce a genul lor preferat. Eu unul i-am acordat două nopți, că trebuia, însă nu mi-am blestemat zilele pentru asta. Mai rămâne nota, și decizia finală o veți lua voi. Îl vreți la pachet sau îl serviți aici? Sau v-ați răzgândit?

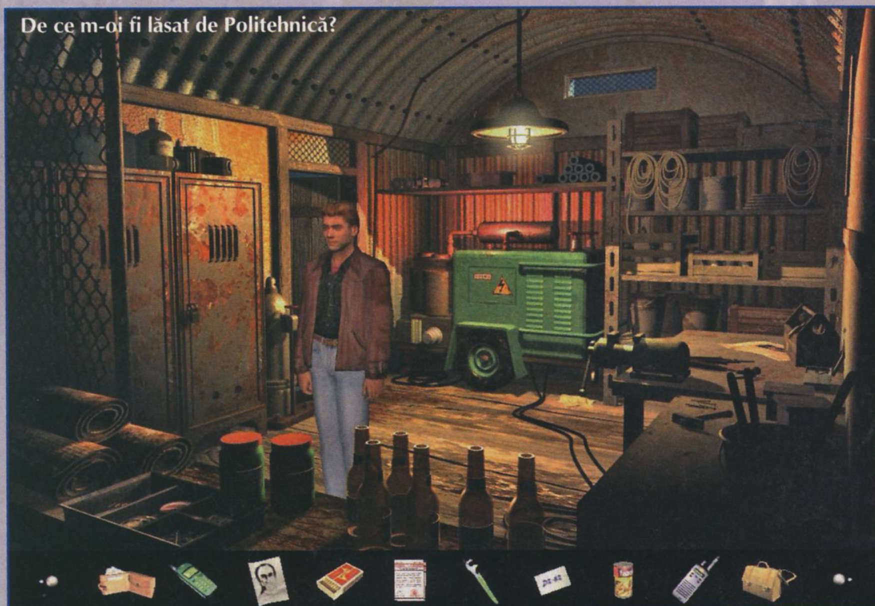
■ **Mitza**

„Nibiru – A 12-a planetă"

Nibiru, pentru babilonieni, era corpul ceresc asociat zeului Marduk, iar numele său original, Akkadian, se traduce prin „loc de trecere".

Conform scriitorilor Zecharia Sitchin și Burak Eldem, Nibiru era indicată în tabletele sumeriene ca a 12-a planetă din sistemul nostru solar sau Planeta X. Spre deosebire de *alte planete din sistemul nostru solar,* Nibiru ar avea o orbită eliptică și se mișcă în sensul invers acelor de ceasornic. Orbita sa trece prin sistemul nostru solar odată la 3600 de ani, care sunt egali cu un an nibirian. Această controversată teorie este bazată pe interpretările celor doi scriitori ale textelor sumeriene și ale tabletelor cuneiforme. Mai recent, s-a observat că o forță gravitațională necunoscută perturbează orbita planetelor Uranus și Neptun, ceea ce ar sugera prezența unui corp ceresc imens și distant care ar putea fi tocmai această Planetă X.





De ce m-oi fi lăsat de Politehnică?

Titlu	NIBIRU: Age of Secrets
Gen	Adventure
Producător	Future Games
Distribuitor	The Adventure Company
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.nibirugame.com



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	6/10

6,8

Madden NFL 06

Football de mână

Fotbalul american este cu siguranță sportul în care cei de la EA au investit cel mai mult. În iarna trecută, ei au reușit să dea două lovituri de proporții în mai puțin de o lună și să elimine practic concurența pe acest segment de jocuri. După ce au obținut exclusivitatea pe o perioadă de cinci ani pentru tot ce înseamnă NFL, a urmat scandaloasa înțelegere pentru următorii 15 ani cu cei de la ESPN, nume pe care Sega, împreună cu cei de la Take Two, l-a promovat în colecția sa de simulatoare sportive. Trebuie amintit că jocurile din seria 2k se comercializau în jurul sumei de 20 de dolari, aproximativ jumătate din cât dă EA-ului gamerul pasionat de educație fizică în fața calculatorului. Acest lucru a stricat cu siguranță câteva concedii prin EA și probabil că a și întârziat puțintel planul de cucerire a lumii. Așa că în loc să bage bani în jocul propriu-zis și cu această ocazie să mai câștige puțină admirație din partea gamerilor, EA aleargă să-și rezolve concurența într-un sport care totuși rămâne popular doar peste ocean. Acesta este așadar contextul în care apare în anul 2005 Madden NFL.

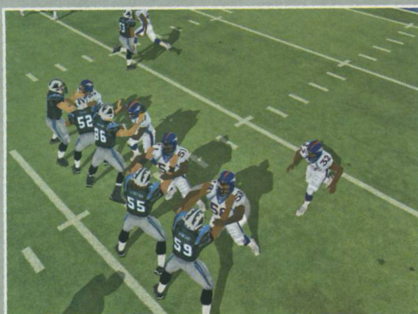
Viziune în joc

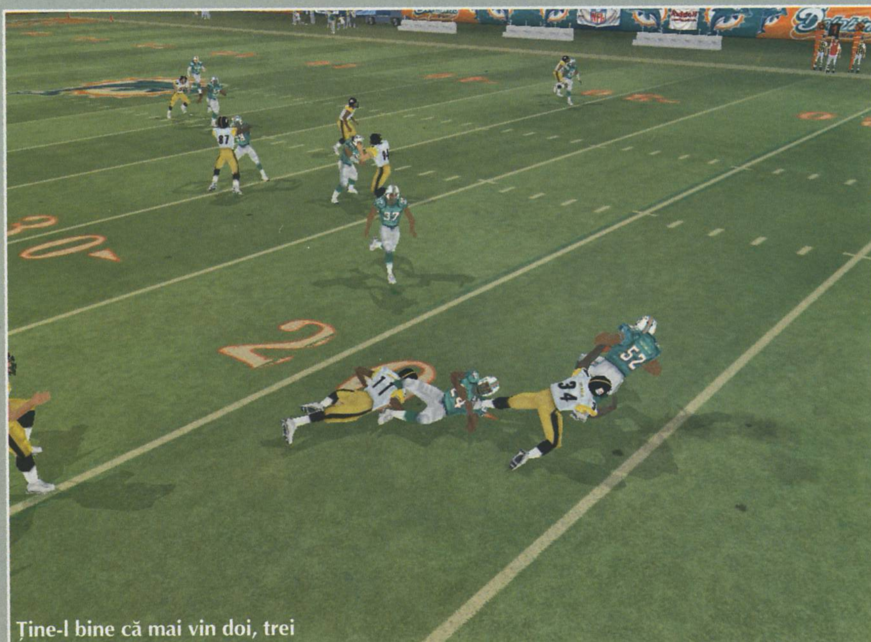
Chiar dacă la noi acest sport nu prea a făcut vâlvă, au fost unele perioade în care diferite televiziuni transmiteau partide din NFL sau măcar Super Bowl-ul. Ceea ce pe ecrane pare un joc haotic și enervant din cauza deselor întreruperi este de fapt un sport foarte tacticizat, cu un set de reguli clare. Pe scurt, în fotbalul american scopul este să reușești să depășești apărarea adversă și unul din jucătorii tăi să ajungă cu mingea în terenul de țintă advers. Pentru a avansa spre acesta, ai 3+1 încercări, la sfârșitul cărora trebuie să fi parcurs 10 yarzi. În momentul în care ai avansat 10 sau mai mulți yarzi, primești alte patru încercări. Când nu reușești, mingea revine echipei adverse, iar tu trebuie să blochezi atacurile ei. La începutul unei acțiuni de atac, coordonatorul echipei (quarterback) poate încerca o incursiune pe cont propriu sau poate da o pasă mai lungă sau mai scurtă, care, dacă nu este interceptată și este prinsă de coechipier înainte să atingă pământul, îi dă acestuia șansa de a mai câștiga teren, printr-o cursă solitară. Asta dacă nu se trezește instantaneu cu două-trei huidume pe el. Trebuie spus că pentru a putea face aceste lucruri în Madden NFL, tastatura nu este cea mai bună soluție și fără un controler dual analog cu cel puțin opt butoane nu prea ai ce face. Dacă în trecut te mai descurcai și cu tastatura, anul acesta modificările aduse la partea de gameplay măresc dezavantajul folosirii ei. Principalul motiv ar fi introducerea câmpului vizual al coordonatorului. S-au dus vremurile când selectai schema de joc și baloanele lansate din brațul quarterback-ului ajungeau mai mereu la întâlnirea cu vârfurile (wide receiver). Acum, dacă cel căruia îi este destinată pasa nu se află în câmpul vizual al quarterback-ului, marcat cu un con galben, șansele de reușită sunt infime. Ba mai rău, te mai poți trezi și cu o intercepție și cu un contra-atac fulger. O altă schimbare adusă este legată de schemele de joc. Avem în continuare posibilitatea de a cere și de a folosi sfatul lui Madden pentru fiecare fază în parte, dar nu mai sunt pasele pe un anumit jucător, foarte utile în situațiile în care o echipă mai slabă este ajutată de unu-doi jucători de valoare. Când alegi schema de joc, trebuie să-ți sta-



Așa se face economie cu nocturna


Foarte frumos, în NFL și adversarii vin să te felicite


De unde au învățat ăștia sârba, nu-mi dau seama


Ține-l bine că mai vin doi, trei

bilești clar cum vei juca faza respectivă pentru că, începând din momentul când mingea e pusă în joc, ai foarte puțin timp până când încep plonjoanele în direcția ta. Altă noutate este legată de traseul jucătorilor, care acum poate fi modificat chiar înainte de a da drumul la joc, în situația în care vezi cum în fața ta stau zâmbitoare două matahale care așteaptă să-ți arate ce au învățat la cursurile „Judo for Dummies". Toate aceste lucruri pot părea încâlcite, dar după ce te obișnuiești cu controlul și începi să simți jocul, primești și răsplata unui joc plăcut, chiar addictive.

De-a dreptul mirobolant

Și ca să justifice un an de muncă și o nouă lansare cu surle și trâmbițe, EA a introdus și un mod nou de joc, pe numele său NFL Superstar. Aici trăiești cariera unui personaj de la debutul său în NFL, până pe culmile gloriei. Așa că în loc să-ți vezi de joc, acum poți să creezi un personaj, să-i alegi părinți care au calități cât mai deosebite, care au efect și în cifrele tânărului adolescent aspirant la o carieră în NFL și care îi asigură eventual un post de comentator după 30.000 de yarzi parcurși. Apoi, poți să alergi după impresari și, nu în ultimul rând, să dai un test de inteligență care să te ajute (sau nu) să fii ales de o echipă mai bună. După tâmpenia asta, mă gândesc cu spaimă că în curând luminatele minți de la EA vor găsi o modalitate prin care să aducă și hoardele de simși în secțiunea „Sports". Să vezi atunci cum va trebui să-ți dai întâlnire cu tinerele ziariste ca să ai vigoare în joc și să-ți construiești un cămin pentru liniștea ta spirituală. Printre modurile de joc, mult mai util decât vedetă NFL, avem și Mini-camp, locul în care poți să exersezi principalele situații din jocul de fotbal american. Dacă ținem cont că te întâlnești cu aceste joculețe de antrenament și dacă vrei să faci carieră în Madden 06 (nu să fii vedetă și să ai valoare), adică în modul Franchise, iar rezultatele pozitive aduc puncte care pot fi distribuite jucătorilor pe anumite skill-uri, puțin exercițiu nu strică.

Spectacolul de peste ocean

Un lucru bine realizat în seria Madden este atmosfera din timpul partidelor. Grafica este mai bună decât în FIFA, avem animații cu manifestările suporterilor, ale antrenorilor sau cu reacțiile jucătorilor la sfârșitul unor faze. În cazul unor decizii dificil de luat, arbitrii merg să consulte proba video, după care anunță rezultatul analizei. Tot spectacolul unui meci de fotbal american este bine reprodus în acest joc. Pe lângă oasele ce trosnesc în timpul îmbrățișărilor de grup, pe parcursul partidelor avem parte și de comentariul lui Terrell Davis, printre alții. L-am menționat pe fostul „running back" de la Denver Broncos pentru că a fost eroul unei finale transmise și la noi acum opt ani, în care a reușit trei touchdown-uri, unul mai frumos ca altul. De pe coloana sonoră ce ne însoțește în plimbările noastre prin meniurile jocului i-aș menționa pe Memphis Bleek, Godsmack, Tech N9ne și Foo Fighters, din totalul de 21.

Într-adevăr, Madden 2004 a fost un joc mai accesibil, dar în aceeași măsură și mai lipsit de realism, lucru care ducea la o plictiseală rapidă de AI-ul neputincios la lansările quarterback-ului. Așa că recomandarea pentru NFL este simplă. Dacă l-ai jucat și ți-a plăcut, Madden 06 este o nouă provocare și îți poate da mai multe satisfacții decât versiunile anterioare, iar dacă acum vrei să faci pasul în fotbalul american cu speranța că relația „QB-lots of chicks" se va încălzi și pe la noi, 2004 e anul pe care îl cauți. 2005 e degeaba. Simplu.


Ceva tot o să zboare de acolo

■ Rzarectha

Titlu	Madden NFL 06
Gen	Simulator sportiv
Producător	EA Tiburon
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.easports.com/games/madden06/home.jsp



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,2

Advent Rising

O rasă pe cale de dispariție și un super-erou care luptă pentru supraviețuirea ei

Advent Rising este genul de joc pe care îl aștepți cu sufletul la gură și te rogi bunului Dumnezeu să nu-ți fie înșelate așteptările, mai ales că Orson Scott Card, renumitul scriitor de science-fiction, a contribuit la realizarea scenariului pentru jocul de față. Așa se face că pentru un om care a citit Jocul lui Ender, Vorbitor în numele morților și Xenocid (trilogie pe care mulți o consideră adevărată capodoperă a science-fiction-ului), așteptările nu aveau cum să fie decât foarte mari.

Din păcate pentru noi, Advent Rising ne-a făcut figura. În ciuda potențialului uriaș și a unei povești cinematice interesante, dar departe de ceea ce așteptam, jocul suferă de pe urma îmbinării stângace dintre o serie de elemente care l-ar fi putut transforma într-un succes.

Întâlniri de gradul III

Advent Rising ne face cunoștință cu o legendă conform căreia o veche și puternică rasă va reuși, într-o bună zi, să unească întreg universul. Undeva, în adâncul spațiului, milioane de civilizații extraterestre se închină și cinstesc aceste ființe mitologice cunoscute sub numele de oameni. Una dintre aceste rase, Seeker-ii, descoperă că oamenii există cu adevărat și se simte amenințată de potențiala putere pe care aceștia ar deține-o. Deghizați în exploratori pașnici, Seeker-ii străbat întreaga galaxie într-o încercare disperată de a elimina toate așezările omenești care le ies în cale.

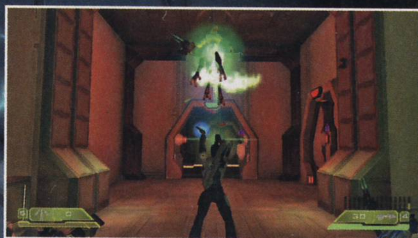


Or avea ăștia de la asigurări suficienți bani?

Gideon Wyeth este un pilot al Federației care-și duce zilele pe planeta Edumea, ultimul avanpost al rasei umane. Apariția unei nave extraterestre uriașe pe orbita planetei stârnește agitație în rândul Federației, care se pregătește pentru primul contact cu specia extraterestră de la bordul acesteia. Când glumețului Gideon și fratelui său le revine misiunea de a-l însoți pe ambasador la bordul misterioasei nave, ziua care până atunci se anunțase a fi una obișnuită se transformă brusc într-una de coșmar. Aureilian-ii sunt o rasă pașnică și prietenoasă, dar care aduc vești cumplite. Aceștia îi avertizează pe oameni că o rasă războinică se îndreaptă spre Edumea pentru a o distruge. Avertismentul se dovedește a fi însă de prisos, deoarece în același moment flota Seeker-ilor iese din hiperspațiu în preajma planetei, iar Gideon se trezește luptând nu doar pentru a-și salva propria viață, ci pentru supraviețuirea întregii rase umane. În ciuda eforturilor sale și ale forțelor armate ale Federației, Edumea este spulberată, singurii oameni care supraviețuiesc masacrului fiind Gideon, fratele său și o femeie, aceștia reușind să scape cu ajutorul Aureilian-ilor. Curând, legendele extraterestre se dovedesc a fi adevărate,



Moarte păgânilor!



Ia spune-mi, așa-i că te simți mai bine acolo sus?

Aureilian-ii reușind să trezească puterile supra-omenești ce zac în Gideon și de care Seeker-ii se tem atât de mult.

Un om cât o armată

Advent Rising îmbină elementele RPG-istice cu cele ale unui joc de acțiune, permițându-i jucătorului să descopere noi skill-uri și puteri fantastice pe măsură ce avansează în joc. În combinație cu armele ce îi vor completa arsenalul, aceste puteri îi vor oferi ocazia să-și folosească talentele distructive în moduri și în situații diferite.



Cineva a văzut de prea multe ori Matrix-ul

Un efect interesant, care mi-a adus aminte de Max Payne, permite eschive ce încetinesc trecerea timpului, asemenea bullet time-ului. Acțiunea nu este însă atât de frenetică, luptele mai puțin furibunde, iar întreruperile ce fac loc filmulețelor in-game o fragmentează uneori cam brutal pentru a te pune în temă cu elemente noi ce țin de partea narativă a jocului. Dar Advent Rising nu suferă neapărat de pe urma unei povești previzibile și a puținelor răsturnări de situație. O parte dintre arme se încarcă prea greu, răspund cu dificultate, iar camera tinde să se poziționeze aiurea în



Că tot veni vorba de Matrix...

momentele cheie ale jocului. Cu ajutorul uneia dintre puteri, Gideon își poate imobiliza victimele și vântura prin aer asemenea unui Cavaler Jedi. Ținând creatura suspendată în aer precum o cârpă, eroul o poate executa cu arma din cealaltă mână, arunca prin geamuri sau poate s-o lipească de toți pereții. Problemele apar când camera încearcă să urmărească traiectoria victimei. Aceasta parcă se dă peste cap, pierzându-l pe Gideon din vizor pentru o clipă ce poate face diferența dintre o reacție fulgerătoare la un nou atac și o moarte rapidă. În ceea ce privește sistemul de ochire, producătorii au implementat o mișcare numită Flick Targeting, care permite selectarea automată a adversarului cu ajutorul rotiței de scroll a mouse-ului, navigând astfel de la o țintă la alta. Sistemul este folositor însă doar în cazul versiunii de Xbox, precizia mișcărilor fiind mult mai mare în cazul folosirii mouse-ului. În rest, jocul se prezintă bine în termeni de gameplay, puterile spectaculoase pe care le deține Gideon eliminând plictiseala care ar fi apărut dacă ar fi făcut uz doar de armele de foc. Eroul poate folosi două arme sau puteri în același timp sau o combinație între cele două, cea mai spectaculoasă și mai eficientă dintre puteri fiind Surge. Cu ajutorul său poți expedia o undă de șoc în direcția adversarilor, aruncându-i la distanță sau omorându-i pe loc dacă este încărcată la maximum. Ca alternativă, cu ajutorul acestei forțe poți fura armele din brațele Seeker-ilor, lăsându-i fără apărare. Surge, combinată cu puterea de a ridica obiecte în aer, este poate cea mai mortală și mai de efect combinație ce poate fi utilizată în luptă. De asemenea, Gideon mai poate folosi scuturi energetice, să-și spulbere adversarii cu sfere energetice sau să se deplaseze cu o viteză fulgerătoare (Time Shifting)



Ar fi mai simplu să vă ascundeți după o cisternă cu benzină ...sau ceva de genu'

pentru a scăpa de urmăritori. Anumite zone din joc îi dau însă șansa să utilizeze vehicule, turele și glisoare extraterestre. M-a deranjat doar faptul că buggie-ul este prea rigid și controlul prea arcade, scoțând în evidență un engine fizic nefinisat căruia i se puteau aduce îmbunătățiri.

Cine are urechi, să asculte

Level designul nu este unul prea reușit, o mare parte dintre locații fiind cu adevărat plictisitoare din cauza lipsei texturilor ce le-ar mai fi însuflețit puțin. În schimb, jocul excelează la capitolul efecte speciale, exploziile în mod special fiind de-a dreptul impresionante din punct de vedere vizual. Singurul punct cu adevărat forte al jocului rămâne astfel coloana sonoră, care ar fi putut transforma Advent Rising într-o capodoperă cinematică dacă producătorii și-ar fi dat un interes mai mare la realizarea lui. Cu toate acestea, este un joc relativ bun, dar a cărui rejucabilitate este egală cu zero în lipsa multiplayer-ului, singura opțiune rămasă fiind aceea de a-l lua de la capăt folosind o combinație diferită de puteri. Dar mai bine nu...

■ KiMO

Titlu	Advent Rising
Gen	Action/adventure
Producător	GlyphX Games
Distribuitor	Majesco
Procesor	PIII 2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 128 MB
ON-LINE	www.advent trilogy.com



Grafică	**6/10**
Sunet	**9/10**
Gameplay	**7/10**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**6/10**
Impresie	**7/10**

7

Sudeki

Şi se făcu lumină. Apoi întuneric. Şi iar lumină...





... sau ce se întâmplă dacă Estul se îmbrăţişează cu Vestul şi se sărută înfrăţindu-se. Păi se întâmplă un Mortal Kombat cu un parfum înţepător de Final Fantasy pe care unii dintre noi îl vor găsi destul de interesant având în vedere că seceta ce a afectat imaginaţia producătorilor a avut influenţe nefaste asupra recoltei de RPG-uri la hectar de DVD.

Arhitectul Luminos şi Întunericitul Demolator

După cum am fost obişnuiţi de la Biblie încoace, tot ce înseamnă poveste gravitează în jurul eternului conflict dintre Marele Arhitect Ceresc şi Echipajul de Foraj Subpământean. Sau dintre Lumina Capitalistă şi Pana de Curent Socialistă... voi alegeţi. Nici Sudeki nu se abate de la regulă şi ne prezintă trista, dar educativa poveste a lumii Sudeki, tărâm unde Umbra şi Lumina au coexistat paşnic şi paralel până când stăpânul Beznei, deranjat de lumina din vecini, în loc să depună o plângere la comisia de Energie, s-a hotărât să dea buzna peste vecinul iubitor de fotoni şi să-i stingă becul odată pentru totdeauna. Tetsu Luminosu', care din păcate nu putea citi pe întuneric, nu a fost de acord cu acţiunea pripită a vecinului zăcaş la suflet şi a „angajat" patru casapi care l-au împins pe Întunericit în dulap, unde îi era locul.

Dar fiindcă Răul are un contract serios cu scenariştii de pretutindeni, Întunericul pregăteşte un come-back spectaculos cu efecte de beznă şi artificii care nu explodează, iar Tetsu e nevoit să-şi caute din nou mână de lucru ieftină, dar vânjoasă. În acest timp, „sudekienii" de bine se chinuiesc să-şi ducă traiul într-o lume scăldată în Lumină şi vizitată din când în când de populaţia unui univers paralel, umbros şi, cel mai important, neprieten. Degustătorul de RPG îşi face apariţia exact când „vizitele" umbrelor se înteţesc şi, după cum era de aşteptat, vrând-nevrând va trebui să se alăture efortului de război şi să plece în căutarea unor cristale ce au puterea să ţină Întunericul la respect. Pe parcurs i se vor alătura alţi trei aventurieri şi, împreună, vor străbate lumea largă orbind duşmanul beznetic cu lanternele din dotare.



Veioză la cap s-o pui...

Plecat-au patru la cristal

Aventura o pornim doar cu Tal, un tânăr războinic cu mari probleme în familie, iar foarte curând ni se vor alătura Buki (o reiterare a conceptului de Catwoman), Elco (o combinaţie ciudată de Einstein şi Wyat Earp) şi Ailish (o prinţesă răsfăţată, dar un medic bun şi un pirotehnist excelent). În timpul luptei putem controla doar un singur personaj, restul fiind lăsate în plata AI-ului care va avea grijă să vă bage în cele mai negre hăuri ale Iadului, ca mai apoi să vă urce pe culmile disperării. Chiar dacă există un preset „Defensive", nefericiţii aflaţi sub influenţa lui vor găsi o cale să se apropie îndeajuns de tare de un inamic încât să o încaseze bine de tot.

Bineînțeles că, dacă nu suntem mulțumiți de prestația prostiei artificiale, putem oricând să punem gheara pe oricare personaj și să-l ghidăm cum știm noi mai bine. Trebușoară cam greoaie, având în vedere că ostilitățile se desfășoară în cel mai real timp pe care l-am văzut și în focul luptei e destul de anevoios să selectați exact omul de care aveți nevoie. Sfatul meu e să-i luați sub mouse-ul vostru ocrotitor doar pe Elco sau Ailish (specializați în lupta de la distanță) și, dintr-un frumos 1st person view, să păstrați distanța și să le dați o mână de ajutor celor doi melee fighters, Buki și Tal. Nu de alta, dar sănătatea șubredă și hoardele mult prea numeroase de răuvoitori nu ne permit să-i lăsăm nesupravegheați nici măcar o clipă. Și ne obligă, în limita fondurilor disponibile, să-i dotăm pe toți patru cu ultimele tehnologii de ales „neghina" de „grâu". În acest scop, o mână de negustători avizi de câștig vor avea grijă să fim în pas cu ultima modă de pe câmpul de luptă, oferindu-ne o gamă variată de „unelte" solide upgradabile și „îngrășăminte" lichide binefăcătoare stomacului și minții.



Închipuiți-vă ce se întâmplă când încep să se miște

Din loc în loc va trebui să băgăm paloșul în teacă, să scoatem creierul din formol și să facem față unor încercări pe care doar pentru că sunt într-o dispoziție excelentă o să le numesc puzzle-uri. Sincer, peste 98% dintre „probleme" pot fi rezolvate în urma unui efort mental de aproximativ trei sau patru secunde, iar majoritatea se rezumă la a folosi personajul potrivit la locul potrivit. Ca să vă scutesc de o secundă de gândire, vă spun de pe acum că Buki se poate cățăra, Tal se dovedește foarte util când e vorba de pus osu' la împins obiecte mari, Elco are un jetpack (go figure), iar Ailish dispune de o privire deosebit de ageră și de un talent înnăscut pentru desfacerea descântecelor aruncate pe ici, pe colo prin peisaj.

Spune-mi ce visezi ca să-ți spun ce mamă ai

Dacă în luptă se descurcă ei cum se descurcă, la capitolul „relații sociale", eroii noștri sunt la pământ. Dacă mergem mai departe și-i comparăm cu omologii lor din Țara PS2ului Răsare, pot afirma cu tărie că Buki, Tal, Elco și Ailish sunt niște nevinovați curați ca lacrima, incolori, inodori și insipizi. Fiecare dintre ei se înscrie într-un tipar clasic din care nu iese nici mort. Tal este războinicul unidimensional, aflat într-un etern conflict cu un tată soldat bețiv cu palmă grea afectat de moartea prematură a


Feonicse, adu-mi o litră de țuică în cioc




P-aia cu iepurele din pălărie o știi?

potecă îngustă, calci în poieniță, o mică armată de elemente indezirabile îți sare în cârcă, vrând-nevrând îi rezolvi (pentru că nu poți fugi) și intri iar pe potecă. În interioare, înlocuiți „potecuță" cu „holișor claustrofobic" și aveți exact aceeași poveste.

Dacă interiorul personajelor a fost schițat doar atât cât să nu avem un ecou puternic dacă strănutăm puțin mai tare lângă ele, exteriorul a avut parte de o atenție deosebită. Texturile detaliate, colorate cu gust, modelele 3D lucrate cu migală reușesc în mare parte să nască aceleași sentimente ca și un RPG bun de sorginte asiatică. Pentru a evita orice confuzie, vă repet că asemănările se opresc aici. Revenind la motorașul grafic, echipa de animatori și-a făcut treaba pentru care a fost plătită, iar rezultatul a fost unul mai mult decât satisfăcător. Chiar dacă în iureșul luptei nu veți avea timp să admirați cum se cuvine tehnica lui Tal sau să lăudați echipa de nanopirotehniști din toiagul scuipător de flăcări al nubilei Ailish, e bine de știut că balet și artificii există și le putem sorbi din ochi chiar dacă aceasta înseamnă reluarea unui save mai vechi.

Am o bănuială că, în ciuda limitărilor sale, tocmai acest engine grafic se va dovedi o momeală ce va atrage gamerii mai tineri dornici să guste din plăcerile oferite de un RPG oriental, dar mult prea speriați de console și de kilogramele de text din FAQ-urile atașate jocurilor de rangul lui Final Fantasy.

Zona Crepusculară

Paradoxal, Sudeki nu este un joc prost și, ascunsă după fiecare rateu, există câte o idee sclipitoare. Sistemul de luptă (o combinație foarte inspirată între un action și Final Fantasy) este vârât în pământ de un număr mult prea mare de inamici, de un AI defectuos și de lipsa unei opțiuni de pauză în meniul personal al fiecărui personaj (e drept, timpul încetinește, dar nu prea este de ajuns). Nu în ultimul rând, vom ajunge să ocolim cârdurile de NPC-uri vorbărețe și degrabă dătătoare de side-quest-uri din cauza unui voice acting care oscilează extrem de tare între mediocru și penibil. Iar ceea ce ar fi fost o poveste excelentă este umbrită de niște personaje inconsistente, parcă scoase din desenele animate de propagandă... Trist...

Mai că aș fi tentat să cred că echipa de producție a primit jocul de-a gata de la niște japonezi care au dorit să rămână anonimi, iar singura ei treabă a fost să-i facă o lobotomie și să păstreze doar acele elemente pe care mintea lor încețoșată le-a considerat ca fiind definitorii pentru un RPG oriental, recte formele generoase, ochii mari și umezi, săbiile cât jumătate de ecran. Pe mine personal, nu m-a scârbit, chiar i-am acordat mai multă atenție decât ar fi trebuit. Dacă sunteți plictisit sau un optimist incurabil și aveți un centru de închirieri prin apropiere, atunci poate ar fi cazul să-i acordați puțin timp și lui Sudeki (nu-i trebuie mult, cam vreo 25-30 de ore). Dacă nu ați mai jucat nimic de la Neverwinter Nights încoace pe motiv că „nu se mai fac așa cum se făceau odată", ziceți pas și mai dați o tură pe Neverwinter Vault, poate a mai apărut un modul demn de atenție...

■ cioLAN



Titlu	Sudeki
Gen	Action-RPG
Producător	Climax
Distribuitor	Zoo Digital
Procesor	PIV 1,3 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB (T&L, Pixel Shader)
ON-LINE	www.sudeki.com



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	6/10

6,8

PSP

World Tour Soccer

Mini-mega fotbal

Pentru că magnificul joc Everybody's Golf îi acaparase deja atenția lui Mitza când m-am trezit și eu că ultima minune de la Sony este în sfârșit printre noi, am scotocit în grabă prin vitrina cu produse unde, spre bucuria mea, am dat nas în nas cu un joculeț cu „soccer" în nume. Puțin sceptic, m-am apucat să văd ce se înțelege mai nou printr-un simulator de fotbal pe o consolă portabilă, deoarece până în prezent nu s-a realizat nimic relevant. Dar PSP-ul nu este o consolă obișnuită, după cum ați putut observa în prezentarea făcută de BogdanS în numărul trecut, așa că producătorii de jocuri au pe ce lucra. Dacă mai punem la socoteală cei 1,8 GB ce încap pe UMD-urile folosite de PSP, este normal ca aceste jocuri să fie calitativ superioare.


Ce face numărul 10 din om

Golul nu e de ajuns

World Tour Soccer este un joc realizat cu multă inspirație și are niște caracteristici care ar putea fi preluate chiar de producătorii consacrați de simulatoare fotbalistice. O particularitate a jocului ar fi modul Challenge, în care trebuie să treci de opt echipe și să acumulezi un număr minim de puncte în timpul partidelor. Pasele, deposedările, stopurile și șuturile reușite aduc puncte în visteria echipei și, cu cât joci mai aproape de poarta adversă, cu atât primești un punctaj mai bun. Așa că nu este o soluție să strângi câte cinci puncte pasând pe linia de fund când tu ai nevoie de 2.000 ca să deblochezi următoarea echipă. De asemenea, golurile aduc trei sau cinci sute de puncte, în funcție de frumusețea fazei, așa că un joc ofensiv este necesar. La sfârșitul partidelor, mai poți face rost de câteva sute de puncte dacă nu ai primit nici un gol, nici un cartonaș sau dacă ai avut o posesie superioară a balonului. Cele opt meciuri sunt împărțite pe cele patru grade de dificultate, așa că după ce faci scor cu Argentina, te mai calmezi pe la Franța și Anglia, iar în finala cu Brazilia te vei bucura de câteva momente de relaxare în care nu prea știi pe unde ascund mingea cvintuplii campioni mondiali. Pe lângă Challenge Mode, mai avem la dispoziție și șapte cupe ce acoperă principalele competiții din realitate. Chit că vine vorba de națională sau de vreo echipă de club, în World Tour Soccer nu ne facem simțită prezența. Acest lucru deja nici nu mai deranjează, așa că trec direct la acuzele aduse arbitrajului, care permite AI-ului să practice un joc dur. Dacă jucătorul tău nu scapă rapid de minge, se va trezi întins pe gazon, unde de multe ori mai și petrece câteva secunde până își revine. În rest, AI-ul este bine realizat și reflectă într-un mod corect nivelul de dificultate pe care joci. Regulamentul din World Tour Soccer nu a ignorat simulările, atât de des întâlnite în realitate, așa că jucătorii care se dau loviți, în careu de obicei, văd instantaneu galben în fața ochilor. Așa vă trebuie, italieni parșivi!


Doar în fundaș să nu dai


Să juri că-i Lobonț, nu alta

Și nu în ultimul paragraf

Grafica din World Tour Soccer este într-adevăr excepțională și profită din plin de potențialul PSP-ului. Sunt trei camere disponibile, dar pentru o viziune cât mai clară a jocului o propun pe cea mai îndepărtată de teren. De partea de sunet sunt foarte încântat, asta pentru că în timpul jocului avem un comentariu simplu în care este precizat doar numele jucătorului care are balonul și lipsesc aberațiile comentatorilor. Jocul are și opțiune de multiplayer, pentru care însă avem nevoie atât de două PSP-uri, cât și de două discuri cu acest joc. Pentru început însă, single player-ul este o opțiune excelentă dacă vrei să ai mereu aproape sportul rege.

■ **Rzarectha**

Titlu	World Tour Soccer
Producător	SCEE
Distribuitor	SCEA
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PSP oferită de Best Distribution, tel. 021-345.55.05

DESCOPERĂ COMBINAȚIA PERFECTĂ DE DESIGN ȘI TEHNOLOGIE





FLATRON ARTISTIC

L1940B
DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 600:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 178°, V: 178°

L1740B/L1740P
DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1740P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

FLATRON ULTRASLIM

L1980Q/L1980U
DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS (L1980U: 12MS)
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1780Q/L1780U
DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS (L1780U: 12MS)
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

ARTISTIC



L1720B/L1720P
DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1720P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 550:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

L1520 B/L1520P
DIAGONALA: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1520P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 400:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

STYLE:



L1930S/L1930B
DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 600:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 178°, V: 178°

L1730S/L1730B/L1730P
DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1730P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1530S/L1530B/L1530P
DIAGONALA: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1530P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 400:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

STANDARD:



L1915S
DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1715S
DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160

L1515S
DIAGONALA: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

STANDARD:



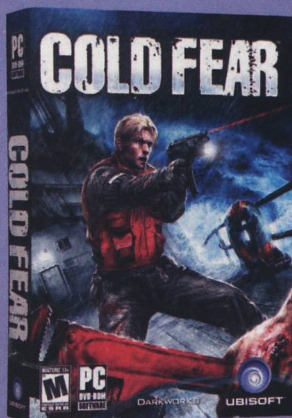
L1950S-SN
DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1750S-SN
DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

HTTP://RO.LGE.COM
Toată gama de monitoare este disponibilă prin rețeaua de distribuitori autorizați LG Electronics



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Cold Fear

Cine este Împărăteasa Timpului din jocul Prince of Persia?

a. Kaileena ■

b. Shakira ■

c. Mădălina Manole ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Prince of Persia 3 din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2005.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un gamepad Thrustmaster Wireless Dual Trigger

Când este programat să apară noul joc din seria Prince of Persia?

a. octombrie 2005 ■

b. ianuarie 2006 ■

c. noiembrie 2005 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

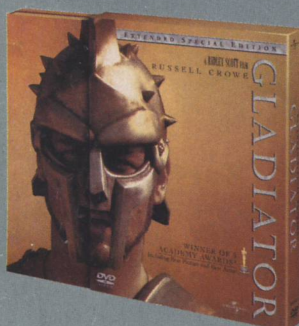
Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Prince of Persia 3 din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2005.



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul Gladiatorul (Ediție specială)



Cine joacă rolul principal din filmul Gladiatorul?

a. Brad Pitt ■

b. Russel Crowe ■

c. Robert Redford ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Gladiatorul din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2005.

Everybody's Golf

Golf pentru tot poporul!

Am început să mă obișnuiesc din ce în ce mai mult cu PSP, dar încă mai salivez de fiecare dată când văd ecranul ăla obscen de imens, colorat ca o duduie ieșită la discotecă. Și cum odată cu obișnuința vine și curajul, am lăsat Ridge Racer-ul, prieten de mai de mult de-al meu, și mi-am îndreptat atenția către un alt joc despre care se zvonea că nu te lasă să dormi noaptea. Everybody's Golf este numele lui și nouă ne-a venit în varianta pentru presă, adică fără carcasă sau manual. Mare brânză, că doar e un joculeț colorat și cu copii japonezi, dar o să vedeți voi că nu e chiar așa.



Hai cu păsărica

Cine n-are carte, să-și cumpere manual

Trebuie să vă spun că nu am nici în clin, nici în mânecă cu golful. Mi s-a părut întotdeauna un sport de tocat nervii și altceva în afară de Tiger Woods și Rolex nu știam despre el (mă rog, în afară de câteva reguli de bază, că așa sunt eu, diștept și multilateral dezvoltat). Și cum personajele din joc aveau mecle de Ying și Yang la vârsta pubertății, iar culorile tindeau spre un curcubeu dement, mi-am zis că nu am de ce să mă tem. Și dă-i drumul la pesepe, bagă UMD-ul și calcă accelerația la crosa de 8 (habar n-am dacă există așa ceva). Hăit! Ecranul mi s-a umplut de indicații, cifre, grafice, analize ale reliefului, informații despre vânt, tipul crosei, tipul mingii, muicăăăă!!! Și caută manualul care nu există pentru amărâții ăștia de la presă, că tutorial nu are. Ce să vă spun, nici acum, după vreo două săptămâni de joacă, nu știu tot ce mișcă în minunăția asta.

Să se dea câte o bilă, să ajungă la toată lumea!

Dar suntem oameni răbdători, curajoși din fire și irezistibil atrași de PSP. Așa că, sărind peste hopul cu manualul (peste care voi nu o să aveți de trecut), am dat de un joc pentru care subsemnatul și Rzarectha erau să se certe mai ceva ca pentru o blondă apetisantă și care mi-a dat mie niscaiva dureri dorsale că am stat jumătate de zi aplecat peste consolă, cu ochii cât cepele pe scor. Și am învățat și eu până la urmă ce sunt alea birdie, putt, eagle, care sunt tipurile de crose, cum să dai cu spin-ul (cu șpițul încă nu am aflat) și multe altele, care m-au făcut să îmi aduc aminte de prima impresie pe care am avut-o în fața jocului și să îmi trag două palme cu crosa peste ceafă. Pentru că Everybody's Golf e un joc care te minte. În față. Ca porcu'! Te ia ușor, că e drăguț, cu copilași și colorat frumos ca o zi de toamnă. Apoi te prinde de un deget, că e al naibii de acaparant și nu-ți mai dă drumul. Și după aia începe să-ți deschidă ochii. Că ai grijă cum dai, unde dai, pe ce tip de teren și cu ce fel de mingi. Îți arată pe unde curge valea și unde urcă dealul, de ce e bine să eviți copacii și nisipul, până când, fără să îți dai seama, te transformi într-un Tiger Woods mic și alb (dacă e cazul).



Ce drăguuuț!

Cu crosa înainte

Sincer, singurul lucru pe care joculețul ăsta nu-l face este că nu-ți dă posibilitatea să te plimbi într-o mașinuță din aia mică și albă cum visez eu să am odată și să fugăresc pensionari prin parc. În rest însă, este o namilă de joc, împachetată înșelător și servită pe o minunăție de consolă. O combinație care o să îți mănânce zilele, nopțile și nervii prietenei. Ceea ce, în cazul de față, e foarte bine!

■ Mitza


Ca din tun

Titlu	Everybody's Golf
Producător	Sony
Distribuitor	Sony
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PSP oferită de Best Distribution, tel. 021-345.55.05

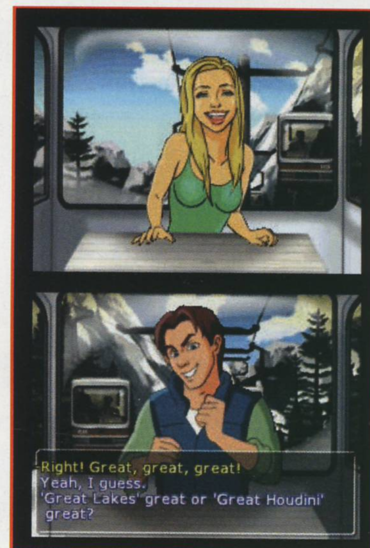
NINTENDO DS™

Sprung: The Dating Game

Am ajuns, în sfârșit, să pipăi zăpada de pe muntele Snowbird din Colorado. Dar nu am urcat muntele ca să schiez, ci pentru a bântui după gagicuțele care abia așteaptă să le ofer puțină căldurică sufletească. Sprung, un joculeț japonez mai neobișnuit, mi-a oferit astfel șansa să agăț cât mai multe reprezentante fierbinți ale sexului frumos, pe parcursul a peste 50 de misiuni. Aventura începe imediat după ce ți-ai ales un personaj. Avem de optat aici între Brett, un tânăr puțin cam timid, dar pe care îl împing prietenii de la spate, și simpatica Becky, o fetișcană care a ieșit la vânătoare de masculi. Evident, personajul pe care l-am ales eu nu putea fi decât nătăflețul Brett. De aici, Sprung te aruncă într-un însemnat număr de scene bi-dimensionale pentru a atinge o serie de obiective și a debloca bonusuri. Acțiunea se rezumă la o serie de conversații în compania unor personaje, alte posibilități de abordare a interlocutorului fiind aproape inexistente. Tot ce ai de făcut este să selectezi, din meniul afișat în touch screen, propoziția sau răspunsul pe care crezi că îl așteaptă interlocutoarea de la tine și să-i oferi cadouri, pentru a-i înmuia puțin inimioara. Dacă ai dat-o în bară, nu-i nimic. O iei de la capăt. Jocul îți poate pune însă răbdarea la grea încercare, deoarece te poți trezi repetând o misiune de zeci de ori, până când te prinzi ce vrea de fapt de la tine. Iar când în lipsa altui mod de a duce misiunea la bun sfârșit, în afara aranjării frazelor într-o anumită ordine, nu există nimic... te cuprinde plictiseala. Sunt însă câteva misiuni ce te pun în fața unor situații amuzante, cum ar fi cea în care trebuie să-ți faci interlocutorul să se smiorcăie sau cea în care prietenii tăi scrântiți te obligă să convingi o domnișoară să-ți ofere... chiloțeii de pe ea. Personajele sunt diverse și bine realizate, dar absența unei interactivități complexe cu mediul înconjurător te face să apreciezi jocul numai în cazul unei pene de curent.



■ KiMO



Titlu	Sprung: The Dating Game
Producător	Guillemot
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★☆☆

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-324.09.80

Project Rub

Două dintre punctele de atracție ale jocului sunt schema inovatoare (și oarecum trăsnită) de control și povestioara de dragoste în jurul căreia se învârte acțiunea. Eroului, un împiedicat simpatic, îi pică cu tronc o gagicuță care în alte condiții nici nu l-ar băga în seamă. Din fericire pentru el, ea intră în tot felul de încurcături din care eroul pare mai mult decât dornic să o scoată. Iar ca să-i dovedească cât de mult ține la ea, se înrolează în Super Performance Group, un club alcătuit din bărbați costumați în iepuri, care îl vor învăța (vă dați seama...) cum să-i câștige dragostea - îndepărtând peștișorii aurii din stomacul unui nefericit, aruncându-se în fața unei turme de tauri sau aventurându-se în trafic sub forma unei mingi de bowling. Pentru a îndeplini majoritatea misiunilor, jucătorul poate folosi cu ușurință touch screen-ul, prin intermediul căruia interacționează cu jocul, și bețigașul cu ajutorul căruia trasează comenzile direct pe ecran. Ei bine, în câteva dintre misiuni, acesta devine inutil și aici intervine inventivitatea minții japoneze. Gândește-te că trebuie să stingi câteva lumânări, dar nu te poți ajuta de butoane sau de băț. Ce faci în cazul ăsta? Literalmente, sufli în lumânări. Sau cum împingi barca spre locul în care ți se zbate marea dragoste, amenințată de un rechin? Din nou, sufli în touch screen (înspre pânza bărcii, pentru a prinde viteză), șmecheria fiind posibilă datorită microfonului încorporat în consolă. Din păcate, nu toate misiunile sunt distractive, cea în care a trebuit să copiez mișcările de dans ale fetei scoțându-mi peri albi de disperare. Schema de control funcționează însă aproape perfect în majoritatea cazurilor. Marele neajuns îl constituie numărul de misiuni, prea puține pentru banii pe care îi cere jocul. Există, evident, jocuri mai bune și mai lungi ca durată, dar dacă vreți să aflați ce poate face NintendoDS în termeni de gameplay, Project Rub este exact ceea ce căutați.

■ KiMO



Titlu	Project Rub
Producător	Sonic Team
Distribuitor	Sega
Ofertant	TNT Games Tel. 021-324.09.80
Calitate	★★★☆☆

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-324.09.80







CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII SEPTEMBRIE!

Câștigătorii lunii august

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Battlefield 2 a fost câștigat de către Gherase Laurențiu din Timișoara.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Cold Fear a fost câștigat de către Serdaru Ciprian din Galați.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Alexandrescu Ionuț din Gorj a câștigat un Thrustmaster Firestorm Digital Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu Skin Media, Grecu Bogdan din București a câștigat un MP3 player iRiver iFP-799.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Bilti Caudiu Dumitru din Arad și Scurtu Mircea din Suceava au câștigat câte un DVD cu filmul Saw – Puzzle Mortal.

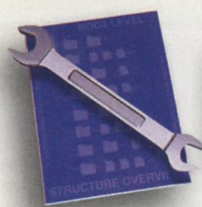
La concursul "Cel mai reușit portret" organizat de Sony în colaborare cu revistele LEVEL și CHIP, câștigătorii sunt:

Locul I – Simion Cristina din București, cu fotografia „Saint"

Locul II – Bardac Dragoș Mihai din București cu fotografia „Retrăirea amintirilor"

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.





HarDWarE

Z-Board



Toată lumea știe că rezultatele bune apar după multă trudă. Aceeași politică se aplică și în cazul gamerilor. Ai slabe șanse să faci un „head-shot" chiar imediat ce ți-ai instalat jocul. Așa că fiecare pune mâna pe ce găsește prin fața monitorului și începe să butoneze. În fața unei tastaturi normale trebuie să-ți muncești din greu degetele ca să îți iasă anumite scheme. Ei bine, aici intervine Zboard. Aceasta este o tastatură aparent obișnuită: cu toate tastele pentru cifre și litere, cu o grămadă de butoane multimedia, cu un hub USB, ce mai, layout-ul standard pentru lucrul standard cu PC-ul. Totul capătă o nouă înfățișare în momentul în care vă puneți pe jucat. Sper că vă mai amintiți filmul „Face Off". Cine nu l-a văzut ar trebui să o facă. Este vorba de un polițist care, în obsesia lui de a-l distruge pe cel mai mare inamic al său, ajunge să „împrumute" înfățișarea acestuia. Un lucru asemănător avem și în cazul acestei Zboard. Layout-ul cu tastele clasice (QWERTY) poate fi înlocuit cu un altul destinat special jocurilor, mult mai colorat și mult mai aerisit. În momentul în care se face această „schimbare", sistemul de operare este automat avertizat și purcede la aplicarea noii grile de programe. Layout-ul „gaming" se adresează în special celor care preferă jocurile de acțiune, strategiile și shooter-ele. Poziționarea noilor taste, în special a celor adunate în formă de „fluture", permite un control mult mai bun, iar jocurile care în mod normal folosesc zeci de combinații de taste și-au găsit în sfârșit nașul.

În foarte multe cazuri mi s-a întâmplat ca la unele jocuri proaspăt instalate să fiu nevoit să consult la fiecare mișcare lista ce conține comenzile jocului. Cu Zboard, acest lucru nu se va mai repeta. Fiecare buton are o „etichetă", astfel că este suficient să aruncăm o privire peste ele și am pornit la drum.

După cum probabil v-ați dat seama, tastatura Zboard dispune de setul de taste pentru gaming cu layout-ul universal, ceea ce înseamnă că voi trebuie să vi le customizați după plac. Totuși, producătorii pun la dispoziție, în ediții limitate ce-i drept, seturi de taste special concepute pentru cele mai în vogă jocuri. De exemplu, la noi în redacție Battlefield 2 a făcut foarte multe valuri, iar cu setul „customizat" special pentru BF2, faceți o curățenie în curte de spuneți că nu-i adevărat. Bineînțeles, fanii seriilor World of Warcraft, Doom 3 sau ai multor alte jocuri de succes nu au fost uitați. Fiecare joc își are „extensia" pregătită.



Denumire: Zboard
Gen: Special Weapon
Producător: Zboard
Ofertant: Top Quality Computers
Telefon: 021-233.11.63
Preț: 224,10 RON (cu TVA)

Canon MVX330i



Unul dintre cele mai noi produse lansate în această perioadă de către cei de la Canon este și această cameră video deosebită. Cu ajutorul său, momentele vesele sau... cele extraordinare din viața noastră pot fi văzute, revăzute și admirate mult timp după ce acestea s-au întâmplat. Printre cele mai interesante facilități de care Canon MVX330i se bucură din plin putem enumera senzorul CCD de 1,33 megapixeli, zoom-ul optic de 18x, stabilizatorul de imagine numai bun pentru cei care consumă foarte multă cafea și opțiunea super night mode, care permite înregistrarea de imagini destul de reușite chiar și atunci când coana lumina nu își mai face simțită prezența. Pentru un grad mai ridicat de originalitate, se pot aplica un soi de efecte care pot da filmului o mică tenta artistică. MVX330i funcționează cu casete de tip mini DV, însă printr-o simplă apăsare de buton puteți trece din modul video în modul foto. Astfel, pozele obținute pot fi stocate direct pe un card SD sau pe MMC.

Denumire: MVX330i
Gen: Imprimantă de vacanță
Producător: Canon
Ofertant: Ultra PRO Computers
Telefon: 031-402.22.82
Preț: 663 EURO (fără TVA)

Prestigio Pocket Drive

Sunt sigur că foarte mulți dintre voi v-ați petrecut vacanța de vară destul de departe de casă. Și cum astfel de momente nu trebuie date uitării foarte ușor, cred că ați mai apelat și la camere de fotografiat sau de filmat mai bune sau mai puțin bune. Ideea e că din toată această afacere au rezultat o grămadă de informații, care trebuie stocate. Deci, cel puțin până la un moment X, avem nevoie de un loc de „parcare". Cu un pen drive, oricât de mare ar fi, nu prea reușim să facem mare brânză, însă cu un astfel de HDD portabil de la Prestigio treaba e mult mai clară. Cu ajutorul tehnologiei de la Hitachi, cei de la Prestigio au reușit să realizeze un astfel de dispozitiv de stocare extern, care cântărește maximum 95 de grame și care poate stoca până la 20 GB de date. Interconectarea se face printr-o interfață USB 2.0, iar spre deosebire de alte dispozitive asemănătoare, acesta nu necesită driver-e sau alimentări extra.



Denumire: PPS1820
Gen: Mult, rapid și ușor
Producător: Prestigio
Ofertant: Asbis România
Telefon: 021-233.38.41
Preț: 153 USD (fără TVA)

Logitech UltraX Media Remote

În mod normal, operarea unui PC se face cu ajutorul unei tastaturi și al unui mouse. În cazuri excepționale, putem să preluăm controlul propriului PC cu ajutorul unei telecomenzi. Logitech a creat o astfel de „armă" numai bună de speriat prietenii. În primă fază, remarcăm asemănarea izbitoare atât ca format, cât și ca elemente constructive, cu o telecomandă de televizor sau cu un receptor de satelit. Este foarte echilibrată și nu există probleme în a opera vreuna dintre comenzi. Că veni vorba de comenzi, Logitech UltraX Media Remote este însoțită de o aplicație MediaLife 3.3, cu ajutorul căreia orice program instalat în respectivul PC poate prinde viață doar la o simplă apăsare de buton. În acest fel, operarea tuturor funcțiilor tunerului TV sau ale playerului DVD se face identic cu cea a aparatelor în cauză stand-alone. Telecomanda este însoțită și de un receptor foarte mic ce se conectează la unul dintre porturile USB ale PC-ului.



Denumire: UltraX Media Remote
Gen: Cu PC-ul la degetul mic
Producător: Logitech
Ofertant: Ultra PRO Computers
Telefon: 031-402.22.82
Preț: 32 EURO (fără TVA)

Grand WiFi Camera

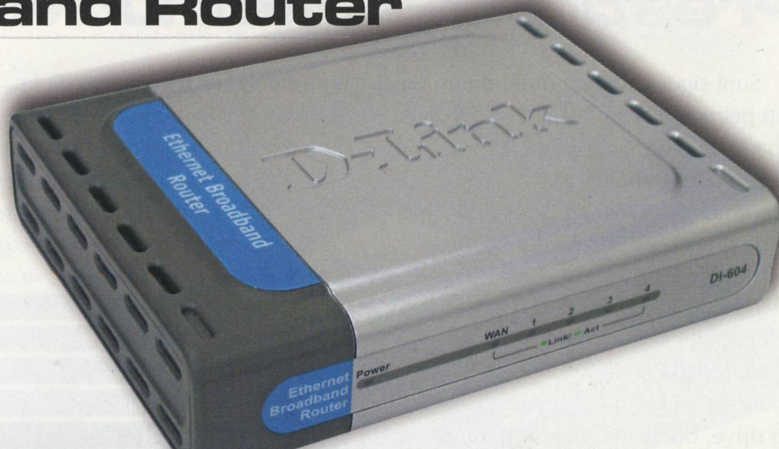


În cele mai multe cazuri, dispozitivele necesare monitorizării unor anumite locații au prețuri foarte ridicate și sunt dificil de montat. În cazul nostru, avem de-a face cu un dispozitiv asemănător camerelor video profesionale, însă mult mai ușor de folosit și de montat. Configurarea camerei se poate realiza extrem de simplu prin intermediul unui browser web, direct prin accesarea unei adrese IP. Conectica se poate face fie prin intermediul unui cablu de rețea, fie prin modulul wireless. În orice situație, calitatea imaginii rămâne aceeași. Rezoluția maximă este de 640 x 480 la o rată de 20 de frame-uri pe secundă. Grație celor 6 leduri infraroșii, se pot obține imagini foarte bune și în situațiile în care lumina este mai redusă.

În cazul în care apelați și la bunătatea portului USB inclus, camera se transformă automat într-un webcam, ceea ce face ca discuțiile cu prietenii pe net să devină mai interesante.

Denumire: WiFi Camera
Gen: ... sunt cu ochii pe tine
Producător: Grand
Ofertant: Quartz Computers
Telefon: 021-316.96.63
Preț: 127 USD (fără TVA)

D-Link Broadband Router

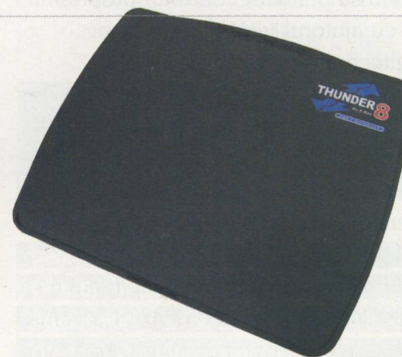


A ajuns internetul la tine pe scară și nu știi cum să intri online fără griji și probleme? Un ruter poate fi răspunsul pe care îl cauți. Tot ce ai de făcut este să realizezi conexiunile și restul decurge extrem de simplu. Cu un astfel de ruter nu trebuie să ai cunoștințe foarte avansate de rețelistică. Configurarea sa se face prin intermediul unui browser web, iar în cazul în care apar anumite opțiuni cărora nu le știi rostul, manualul îți stă la dispoziție cu explicații și lămuriri. Indiferent că e o problemă de securitate sau doar o chestie de optimizare, toate acestea se rezolvă dintr-un simplu clic de mouse. După cum bine știi, partajarea unei conexiuni la internet între mai multe PC-uri poate fi uneori destul de năbădăioasă. Totuși, cu ajutorul lui D-Link DL-604, care include și un switch cu patru porturi, totul devine o joacă de copii. Ca noutate, acest model dispune și de o opțiune de diagnosticare a cablurilor de rețea. În acest fel, puteți să remediați problema doar în câteva clipe.

Denumire: DL-604
Gen: Network admin pentru începători
Producător: D-Link
Ofertant: Scop Computers
Telefon: 021-231.65.78
Preț: 36 EURO (fără TVA)

X-Ray Thunder 8 & Thunder 9





Uneori, ca să fii un gamer profesionist, nu este suficient doar să ai talent. Mai trebuie să lucrezi și cu „scule" de calitate si să asculți recomandările altora. De exemplu, sub brand-ul X-Ray, au început să se vândă și în România pad-uri de mouse-uri ceva mai speciale decât cele cu care am fost obișnuiți până acum. Modelul Thunder 8 este, după părerea mea, un pad conceput a fi utilizat de către cei care preferă în special shooter-ele. El are o bază care se fixează pe birou, iar în funcție de tipul mouse-ului folosit (optic sau cu bilă), alegem suprafața de joc corectă. La fel e și modelul Thunder 9, diferența fiind dimensiunea acestuia. Este mult mai mare, ceea ce conferă mai multă libertate de mișcare, și cred că este foarte bun pentru cei care preferă de exemplu jocurile de strategie. Suprafața acestuia este puțin mai aspră, însă doar mouse-urile optice obțin aici performanțe maxime. Senzațiile sunt de-a dreptul surprinzătoare, însă vă las pe voi să descoperiți acest lucru.

Denumire: X-Ray Thunder 8
Denumire: X-Ray Thunder 9
Ofertant: Top Quality Computers
Telefon: 021-233.11.63
Preț: N/A

Teac MP10



În ultimul timp, producătorii de playere MP3 mizează tot mai mult pe produse ce folosesc ca metodă de stocare memoria flash sau hard diskurile. Nu zic că e un trend rău, însă acestea au și unele mici neajunsuri. Foarte multă lume încă mai preferă să își stocheze melodiile preferate pe CD-uri. E mult mai simplu să le ții evidența. Se poate întâmpla ca la un drum mai lung pur și simplu să te plictisești de aceleași și aceleași melodii. La un player cu CD, doar schimbi discul și treci la alte genuri. Un astfel de produs este și Teac MP10, un player cu un design foarte slim, foarte ușor, care știe să redea atât CD-uri audio, cât și pe cele cu MP3-uri sau WMA-uri. Toate ca toate, dar dacă mai punem la socoteală că poate citi și discuri RW, atunci viața e chiar frumoasă.

Telecomanda de pe firul căștilor este prevăzută și cu un ecran LCD, numai bun pentru a afișa diverse informații.

Denumire: MP10
Gen: Muzică, muzică și iar muzică
Producător: Teac
Ofertant: Ultra PRO Computers
Telefon: 031-402.22.82
Preț: 87 EURO (fără TVA)

Mai multe aplicații simultan. Mai multe abilități.



Ultra GRAPHICS

Procesorul Intel® Pentium® 4 cu Tehnologie Hyper-Threading şi sistemul Ultra Graphics oferă mai multă putere calculatorului pentru a te distra şi a face mai mult.

Placă de bază:	Gigabyte 8I915P DuoPro Socket LGA775 chipset 915P
Procesor:	Intel® Pentium® 4 640 cu tehnologie Hyper Threading 3,2 GHz, 2 MB L2 Cache, FSB 800 MHz
Memorie:	512/400 MB
HDD:	120 GB SATA
FDD:	3.5" NEC
Unitate optică:	DVD Rewritable
Placă video:	PCIe Gigabyte Radeon X300SE, 128 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de rețea:	onboard
Carcasă:	ATX
Software:	licență BitDefender
Sistem de operare:	Linux

Ultra PRO Computers

ultrabuni în calculatoare

www.ultrapro.ro




CREATIVE
KONAMI
KONAMI
DIGITAL
ANALOG
RF
PRECISION ANALOG
RF wireless

Gamepad's full throttle!!!

Încă de la primele modele de console apărute pe piață, a început încet-încet să se dezvolte o mică industrie și în jurul a ceea ce se numește gamepad. Inițial, acestea au fost botezate „joypad", iar la acea vreme nu erau reprezentate decât de o bucățică de plastic, în formă dreptunghiulară, cu doar câteva butoane pe ea. Gamepad-urile sunt printre primele dispozitive ce au pus în legătură directă jucătorul cu lumea virtuală. Fiind foarte simplu de utilizat, acestea au atras foarte mulți adepți, chiar și cu vârste foarte fragede. E mult mai simplu și mai comod să te bucuri de splendoarea unui joc controlând toată acțiunea prin intermediul unui gamepad decât să te rătăcești printre zeci de taste. Totuși, există și limite. Oricât ar fi evoluat acest dragi dispozitive, complexitatea anumitor jocuri face ca gamepad-urile să fie puțin „descoperite".

Pe de altă parte, s-au creat jocuri care prin natura lor merită jucate numai cu un gamepad. De exemplu, jocurile sportive. Să vă dau un mic exemplu. Pe vremea când mă bucuram de ultimii ani ai școlii generale, toată lumea era înnebunită după jocurile cu bătăi. Probabil că vă mai aduceți aminte de seriile Mortal Kombat sau Street Fighter. Peste tot unde mergeam, numai despre asta se vorbea. Să fi fost din cauză că anumite „divergențe" dintre doi jucători puteau fi rezolvate într-un mod mai „elegant"? Cine știe. Ideea e alta. Unul dintre cei mai buni prieteni *ai mei* schimba la acea vreme tastaturile precum... cămășile. Era un fan înrăit al acestui gen de jocuri și ajunsese la performanța ca nimeni să nu mai aibă curajul să se ia la trânte (virtuale) cu el. Un sport care la acea vreme îl costa destul de mult, mai ales că oferta de tastaturi era minusculă în comparație cu cea de astăzi. La un moment dat, costurile au scăzut brusc, când a atașat la PC un gamepad. A fost puțin greu cu adaptarea, însă pe parcurs și-a dat seama că se pot face mult mai ușor anumite scheme decât cu o tastatură. Și să vă mai zic un secret: prin natura lor, gamepad-urile sunt mult mai rezistente la... nervi. Ele sunt special concepute astfel încât durata lor de viață să fie mult mai lungă decât a oricărui alt dispozitiv menit să înlesnească contactul între om și... mașină.



Afirmația lu' Dimmu

Mooore buttons... mooore power!!!

Un gamepad bun nu se recunoaște după culoare, miros sau greutate, ci trebuie să îndeplinească anumite condiții. Nu mai suntem în secolul al 19-lea, când astfel de dispozitive erau pătrățoase și cu patru butoane. Acum sunt gamepad-uri acoperite cu material cauciucat, care au o sumedenie de butoane, mini stick-uri, unele vibrează, iar altele chiar au renunțat la fire. Cam așa se arată fauna acestui segment de controlere în acest moment. Tot ce avem de făcut este să ne găsim unul pe placul și mulțumirea noastră, care să ne ofere control absolut în jocul preferat. Iată de ce am ales pentru testare jocuri ca NHL 2006, UEFA Champions League, puțin NSF și puțin condiment BloodRayne 2. Din păcate, încă nu s-a lansat versiunea finală a vreunui benchmark pentru gamepad-uri, de aceea, cu riscul de a mă repeta, menționez că rezultatele sunt puțin subiective, ele bazându-se și pe observațiile și indicațiile redactorilor LEVEL. În concluzie, dacă țineți cât de cât la viața și la sănătatea bietei voastre tastaturi, vă recomandăm să folosiți unelte speciale ca cele de față, avizate de ministerul afacerilor interne și de asociația pompierilor fără granițe.

■ BogdanS



Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad



Conform specificațiilor, acest model de gamepad arată și promite o grămadă de chestii interesante. Spre deosebire de seria mai veche Thrustmaster, acesta vine cu un design ceva mai futurist, cu îmbunătățiri la capitolul ergonomie și cu un set nou de facilități deosebite. În primul și în primul rând, faptul că s-a renunțat la fire poate fi considerat un lucru bun. Ca orice revers, libertatea de mișcare costă, iar acest lucru se observă după maldărul de baterii folosite care zac aruncate pe un colț al biroului. Poate că nu ar fi o idee rea până la urmă să mergem pe varianta unor acumulatori ce pot fi reîncărcați ori de câte ori este necesar. Au început să apară astfel de lucruri minunate și prin magazinele noastre.

Îmbunătățiri se mai constată și la partea de transmisii. Înainte, unele modele de gamepad-uri wireless aveau prostul obicei de a nu fi la fel de precise ca unele cu fir. La acest model, nu trebuie să ne mai facem griji legate de acest aspect. Tot la capitolul îmbunătățiri revoluționare trecem și cele două așa-numite „trăgace". Ele au evoluat de la simple butoane banale, la adevărate instrumente de precizie. Pot fi acționate progresiv, astfel că accelerația sau frânarea unei mașini de curse poate fi mult mai bine controlată.

Un alt aspect pe care din păcate nu îl vedem la prea multe brand-uri este capacitatea gamepad-ului de a „memora" ultima configurație a butoanelor. Acest lucru vă scutește să mai treceți prin meniurile jocurilor pentru asignarea și configurarea diverselor butoane.

Și nu ar fi frumos să închei această prezentare fără a vă spune și despre cele două motorașe incluse, ce au importanta sarcină de a crea acele vibrații foarte apreciate și utile la capitolul gameplay.

Nota LEVEL: 8,6

Ofertant: UbiSoft România

Preț: 23 EURO

LOC	1	2	3	4
Producător	Thrustmaster	Thrustmaster	Logitech	Thrustmaster
Model	Wireless Dual Trigger	2 in 1 Dual Trigger	RumblePad2	Firestorm Dual Power 3
Ofertant	UbiSoft România	UbiSoft România	Flamingo Computers / Ultra PRO Computers	UbiSoft România
Telefon	021.569.06.00	021.569.06.00	021-222.50.41 / 031-402.22.82	021.569.06.00
Preț [EURO]	23	15	40	22
Dotare				
Tip	Wireless	Cu Fir	Cu Fir	Cu Fir
Conectare	USB	USB / PS2	USB	USB
Număr Butoane	14	14	14	11
Număr Butoane Programabile	12	12	10	10
D-pad	DA	DA	DA	DA
Mini-Stick	DA	DA	DA	DA
Trigger	DA	DA	DA	DA
Trigger Progresiv	DA	DA	NU	NU
Inserții de Cauciuc	DA	DA	DA	DA
Force Feedback	Vibratii	NU	Vibratii	Force Feedback
Puncte Suplimentare	5	5	3	5
Ergonomie				
Nota Ergonomie D-pad	8	8	7	7
Notă Ergonomie Mini-stick	8	8	7	9
Notă Ergonomie Butoane	9	9	9	7
Notă Ergonomie Bază	7	7	9	8
Notă Design	9	9	8	9
Evaluare				
Notă Comportare D-pad	7	7	7	8
Notă Comportare Mini-Stick	8	8	9	8
Notă Comportare Butoane	8	8	9	8
Notă Comportare în Jocuri	9	9	9	9
Note				
Notă Dotare	9,86	9,60	8,41	8,39
Notă Ergonomie	8,15	8,15	7,95	7,9
Notă Performanță	8	8	8,5	8,25
NOTA LEVEL	**8,60**	**8,53**	**8,31**	**8,19**

Logitech Rumblepad 2



Dacă ar fi să citim denumirea acestui gamepad cu o intonație mai hotărâtă și cu o voce puțin mai groasă, ne-ar da senzația că am fi pe un ring de box. Let's get ready to rumbleeeee!!!!!... Și, evident, începe bătălia, se încarcă pumni și de-o parte și de alta, apar primele vânătăi, aduceri aminte de câteva coaste fisurate de la meciurile anteriore, iarăși se aud acele bătăi salvatoare ale gongului, și uite așa meciurile full contact ne țin lipiți de ecranul televizorului. La fel aș spune și despre cei care iubesc la nebunie și jocurile virtuale de acest gen, însă nu înainte de a fi dotați cu un Logitech Rumblepad 2. Pentru senzații extraordinare și un control foarte bun al jucătorilor, acest gamepad pare a fi o alegere foarte bună. Cele două mini-stick-uri acompaniate de 12 butoane complet programabile vă pot da o putere de invidiat. Schemele și figurile care pot fi realizate cu acest gamepad ar fi infernal de greu de făcut pe o tastatură obișnuită, ca să nu mai zic de cât de obositor ar fi să tot alergăm după butoane tot meciul. La fel ca orice gamepad care se respectă, și în cazul lui Rubmblepad 2 inserțiile de cauciuc sunt prezente. Ce avantaje ne conferă acestea nu mai are rost să vă reamintesc. Ceea ce vreau să scot în evidență la acest produs este feedback-ul. La un pumn mai bine plasat sau la un fault aproape „intenționat", ești servit automat cu o doză zdravănă de vibrații. Simți că într-adevăr ceva se întâmplă dincolo de ecran. Pentru un management mai bun al butoanelor și al altor chichițe, vă recomand să instalați și software-ul ce însoțește acest produs.

Nota LEVEL: 8,3

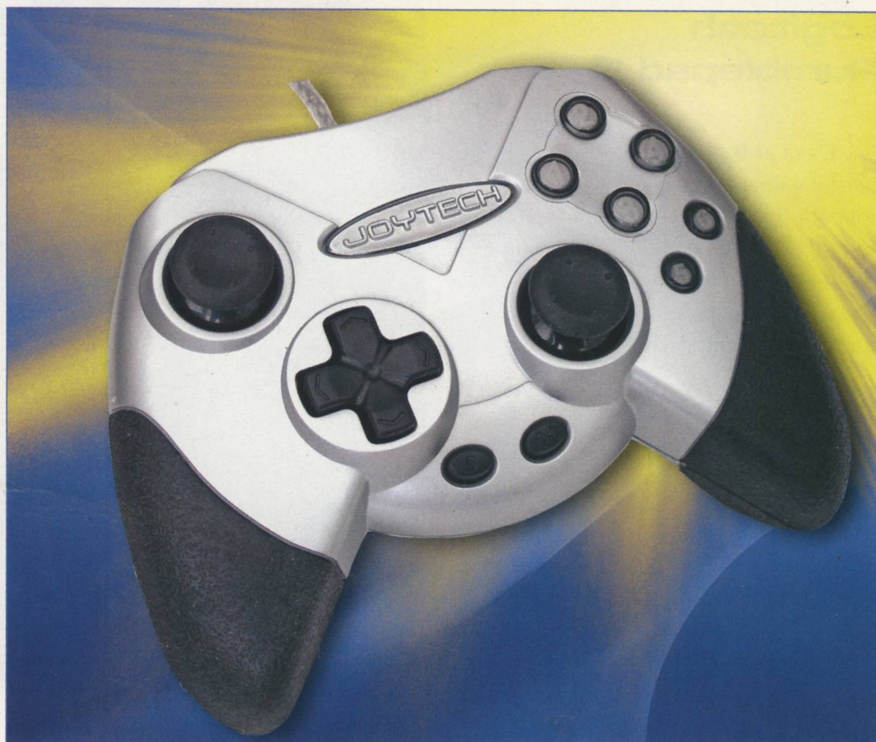
Ofertant: Flamingo Computers / Ultra PRO Computers

Preț: 40 EURO (fără TVA)

LOC	5	6	7
Producător	Joytech	Logitech	Genius
Model	Neo-Play 24x	Precision	MaxFire G-08XU
Ofertant	TNT Games	Flamingo Comp. / Ultra PRO Comp.	Ultra PRO Computers
Telefon	021-324.09.80	021-222.50.41 / 031-402.22.82	0314-022282
Preț [EURO]	10	10	5
Dotare			
Tip	Cu Fir	Cu Fir	Cu Fir
Conectare	USB	USB	USB
Număr Butoane	10	10	8
Număr Butoane Programabile	8	8	8
D-pad	DA	DA	DA
Mini-Stick	DA	NU	NU
Trigger	DA	DA	DA
Trigger Progresiv	NU	NU	NU
Inserții de Cauciuc	DA	NU	NU
Force Feedback	NU	NU	NU
Puncte Suplimentare	4	1	1
Ergonomie			
Nota Ergonomie D-pad	5	6	6
Notă Ergonomie Mini-stick	8	1	1
Notă Ergonomie Butoane	7	7	6
Notă Ergonomie Bază	7	6	5
Notă Design	7	6	4
Evaluare			
Notă Comportare D-pad	5	7	7
Notă Comportare Mini-Stick	8	1	1
Notă Comportare Butoane	7	8	6
Notă Comportare în Jocuri	7	7	6
Note			
Notă Dotare	7,73	5,43	5,22
Notă Ergonomie	6,7	5,2	4,5
Notă Performanță	6,75	5,75	5
NOTA LEVEL	**7,03**	**5,49**	**4,92**

Joytech Neo Play

Prin Neo Play, cei de la Joytech vor să arate că au și idei mai bune decât ceilalți producători de renume. De exemplu, designul. Modul în care sunt îmbinate și așezate anumite elemente pe „tabelă" ne demonstrează că se poate folosi un gamepad foarte bine chiar și în această formă. Deși are o dimensiune mai redusă, acest lucru nu ne incomodează, deoarece modul în care se „ancorează" în palmă și ușurința cu care se acționează butoanele dau puncte suplimentare la capitolul ergonomie. O altă deosebire față de modelele clasice este și poziționarea D-pad-ului. Se pare că din ce în ce mai multă lume preferă să joace cu mini-stick-urile. Ideea că acestea ne pot oferi un control progresiv asupra anumitor elemente nu poate decât să ne încurajeze să le folosim. Din păcate, modelul de față nu dispune de nici un element de feedback. E posibil ca din această cauză anumite jocuri să ni se pară puțin monotone și fără viață. Dar dacă stau bine și mă gândesc, ce poate fi mai plin de viață decât un joc cu „bătăi" sau un campionat foarte strâns de fotbal sau baschet?



Și în cazul lui Joytec Neo Play ni se pune la dispoziție o aplicație cu ajutorul căreia avem posibilitatea de a reprograma aproape tot ce putem apăsa pe acest gamepad. Dacă pur și simplu suntem atât de grăbiți să intrăm în joc, pe internet găsim configurații gata setate pentru jocurile mai importante.

Nota LEVEL: 7,03

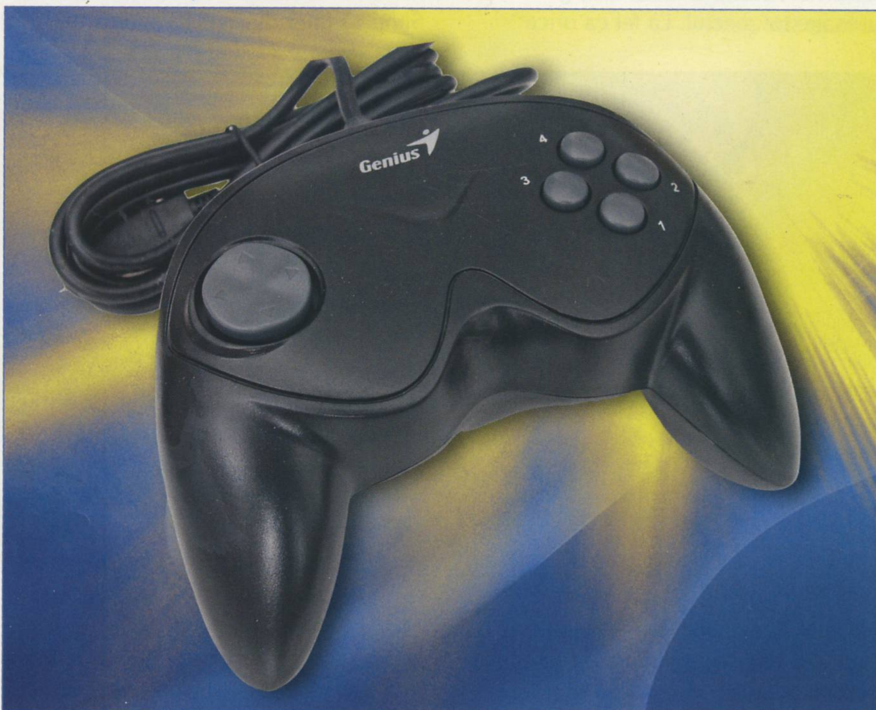
Ofertant: TNT Games

Preț: 10 EURO (fără TVA)

Genius MaxFire G-08XU

MaxFire G-08XU reprezintă varianta cea mai eficientă de a vă menaja tastatura și mouse-ul. Are toate atuurile pentru a face acest lucru: este ieftin, ușor de utilizat și extraordinar de rezistent. Nici chiar cei mai nervoși indivizi nu pot concura cu acest gamepad. E făcut să țină piept oricărui jucător, chiar și celor mai efervescenți din fire. Zic asta deoarece nu prea are ce să se întâmple. Cele mai vulnerabile elemente ca mini-stick-urile lipsesc în acest caz, iar butoanele și D-pad-ul sunt de-a dreptul incredibile, parcă ar fi sudate acolo. Să nu mă înțelegeți greșit, această „rezistență" nu afectează în vreun fel performanțele produsului.

Designul lui MaxFire G-08XU este destul de interesant. Este destul de mare pentru a-l ține foarte bine în mâini, asigură strictul necesar de butoane și, din păcate, nu dispune de nici o urmă de material anti-alunecare. Veștile nu sunt prea bune nici pe partea de force feedback. Pe de altă parte, decât un force feedback amărât cum am întâlnit la o grămadă de dispozitive, poate e mai bine să nu existe deloc. De ce să dau banii pe ceva ce nu vreau să folosesc? Genius MaxFire G-08XU este compatibil cu Windows XP. Este suficient să îl conectați la un port USB și gata treaba, puteți intra direct în acțiune. Cu programarea celor opt butoane va fi puțin mai complicat. Nefiind un software special pentru acest lucru, va trebui să apelați la bunăvoința sistemului de operare.



Nota LEVEL: 4,92

Ofertant: Ultra PRO Computers

Preț: 5 EURO (fără TVA)

CONCURS LEVEL ȘI

TOP QUALITY COMPUTERS





Câștigă o tastatură ZBoard + extensia Battlefield 2

Ce scriitor celebru și-a adus contribuția la scenariul jocului Advent Rising?

a. Frank Herbert ■

b. Isaac Asimov ■

c. Orson Scott Card ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Advent Rising din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2005.

best distribution

LEVEL

Câștigă un Sony PSP

Vrei să pui mâna pe cea mai nouă și mai frumoasă consolă de la Sony? Să te joci cele mai noi și mai impresionante jocuri, să asculți muzică și să te uiți la filme, fără să fii nevoit să cari un televizor după tine?

Atunci uite ce trebuie să faci:

1) Sper că ai trimis deja talonul de luna trecută

2) Răspunde corect la întrebarea de mai jos și trimite talonul pe adresa redacției.

3) Repetă același proces și în următorul număr ale revistei.

4) Apelează la magia neagră, voodoo, părinți cu bani, pile, preoți și clarvăzători și s-ar putea să fii TU fericitul câștigător al unei bijuterii de console oferite de LEVEL și Best Distribution.

Întrebarea numărul 2:

Sony PSP este...?

a. O consolă de jocuri ■

b. Un OZN ■

c. Nu știu, mă depășește întrebarea ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2005.

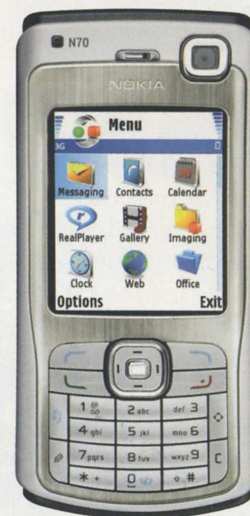


Nokia N70

Telefonul este de-a dreptul impresionant. Numai la o simplă privire îți dai seama că promite o grămadă de lucruri. Ca să vă faceți o idee de ce zic toate acestea, vă dau cheia întregului său univers: Symbian OS. Este capul „răutăților" și în același timp un adevărat conducător. N70, în felul său, este ceva deosebit. De exemplu, ecranul său imens este capabil să afișeze peste 250 de mii de culori, soneria este polifonică pe 64 de canale, iar camera foto încorporată de 2 megapixeli vă poate oferi imagini la rezoluții maxime de 1.600 pe 1.200 de pixeli. Dacă vă puneți problema că acest telefon nu ar putea să comunice și cu alte dispozitive, să știți că N70 știe să opereze prin Bluetooth și EDGE. Ca la orice telefon care se respectă, găsim prin meniuri și playerul de fișiere MP3 sau MPEG 4. Toate aceste fișiere pot fi stocate pe cardul RS-DV-MMC de 64 de MB care poate fi upgradat în caz de nevoie. Același card este folosit de telefon și pentru stocarea eventualelor aplicații ce vor fi instalate, a SMS-urilor, a e-mail-urilor și, de ce nu, a ringtonurilor.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	108,8 x 53 x 21,8 mm
Greutate:	126 g
Display:	TFT – 256.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion (BL-5C) 900 mAh
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 3 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro



Philips Xenium 9@9e



O denumire destul de neobișnuită pentru un telefon atât de special. Se pare că cei de la Philips au muncit destul de mult în ultima vreme la capitolul design. Aspectul metalic al acestui terminal, modul în care este conturat și forma tastelor denotă eleganță. Această combinație destul de reușită, aș putea spune, ascunde o sumedenie de funcții mai mult sau mai puțin utile. De exemplu, voice reminder-ul mi se pare o chestie extrem de interesantă. Nu mai trebuie să îmi fac semne pe degete ca să îmi aduc aminte diverse lucruri. Acum doar îmi setez o oră și o dată și termin prin a atașa acestei alarme o „etichetă" audio. Acum colegii nu vor mai urla la mine că am uitat să le împrumut nu știu ce film pe DVD sau să îmi iau medicamentele la o anumită oră. Address book-ul este destul de încăpător. La cele 1.000 de câmpuri destinate acestui scop, cred că aș putea să țin legătura cu toată universitatea din oraș... minute gratuite să fie :).

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	89,9 x 47 x 25,5 mm
Greutate:	105g
Display:	UFB – 65.000 culori
Rezoluție Display:	128 x 160pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1100 mAh
Stand-by:	până la 850 de ore
Talk time:	maxim 9 ore

BenQ Z2

Din „păcate", nu este vorba de Z2-ul celebrei mărci germane de automobile, ci de Z2-ul diviziei de terminale mobile de la BenQ. Drept să vă spun, sunt de-a dreptul uimit de ideea în sine. Am mai văzut idei asemănătoare și la alți producători de mobile, însă cei de la BenQ s-au întrecut pe ei înșiși. Nu numai forma sa face acest Z2 atât de special, ci și bagajul imens de dotări. La acest Z2 putem vorbi de player MP3, sunet 3D, 60 de MB memorie internă, cameră foto de 1,3 megapixeli, port USB, radio FM, WAP 2.0, plus o grămadă de lucruri care v-ar face mari probleme când vine vorba să le pronunțați. Ideea nu e rea, e ceva ieșit din tipare, numai să aveți grijă să nu îl confundați cu o chestie funny numai bună de legat la chei.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	66 x 66 x 20 mm
Greutate:	106 g
Display:	TFT – 256.000 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1000 mAh
Stand-by:	până la 150 de ore
Talk time:	maxim 5 ore



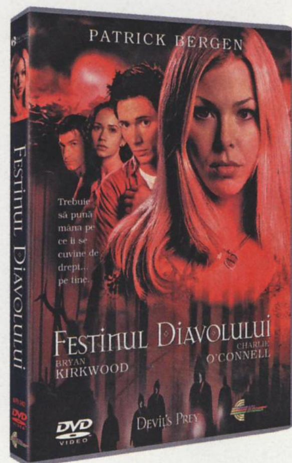
■ BogdanS

lifestyle

Festinul diavolului
Devil's Prey

Trebuie să pună mâna pe ce li se cuvine de drept... pe tine.

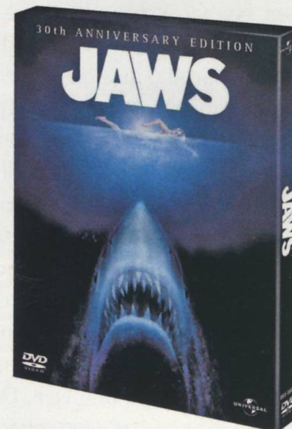
Când o tânără misterioasă este accidentată de un grup de adolescenți care conduceau pe un drum pustiu de țară, iadul coboară pe pământ! Pe urmele ei se află membrii unei societăți secrete cunoscute drept Umbrele, care sunt hotărâți să o sacrifice într-un ritual secret. Acum și adolescenții au devenit ținte. Alergând să se salveze, trebuie să rămână în viață până în zori, când s-ar putea retrage în siguranță în cel mai apropiat oraș. Dar este orașul cu adevărat sigur? Sau acești adolescenți vor deveni FESTINUL DIAVOLULUI?



An: 2001
Gen: Horror
Distribuție: Patrick Bergin, Bryan Kirkwood, Charlie O'Connell
Regie: Bradford May
Suport: VHS, DVD
Compania: NEW FILMS

Fălci (Ediție aniversară 30 ani - 2 discuri)
Jaws

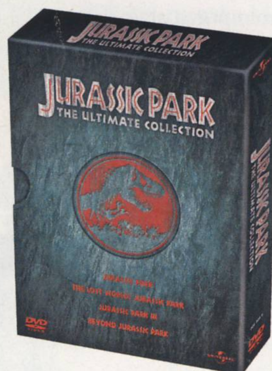
Steven Spielberg a regizat acest film clasic, considerat și astăzi cel mai palpitant film de acțiune și suspans al tuturor timpurilor. Fălci a devenit pe loc un blockbuster, un fenomen care și în prezent se află în topul filmelor din istoria cinematografiei, apreciat atât de critici, cât și de spectatori. Roy Scheider, Robert Shaw și Richard Dreyfuss sunt personajele care trebuie să ucidă moartea albă, un rechin de trei tone care terorizează plajele unei mici stațiuni estivale.



An: 1975
Gen: Thriller
Distribuție: Roy Scheider - Martin Brody, Robert Shaw - Quint, Richard Dreyfuss - Matt Hooper, Lorraine Gary - Ellen Brody, Murray Hamilton - Mayor Larry Vaughn
Regie: Steven Spielberg
Suport: DVD
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Jurassic Park (Trilogia, Ediție Specială - 4 discuri)
Jurassic Park Trilogy

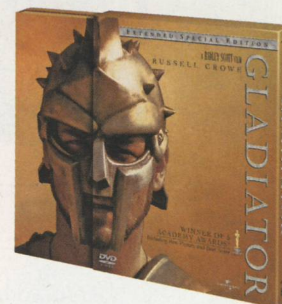
Include Jurassic Park™, The Lost World: Jurassic Park™, Jurassic Park III™ plus Beyond Jurassic Park™- Aceste discuri unice conțin o prezentare amplă a tot ceea ce s-a întâmplat în spatele camerei pe durata filmării celor trei pelicule. De asemenea, puteți viziona scene noi care nu au fost prezentate până în acest moment, plus alte materiale care nu au fost disponibile în celelalte ediții lansate anterior pe suport DVD.



An: 1993/1997/2001
Gen: SF
Distribuție: Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum
Regie: Steven Spielberg
Suport: DVD
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Gladiatorul (Ediție specială)
Gladiator

Câștigător a cinci premii Oscar, inclusiv pentru Cel mai bun actor în rol principal și Cel mai bun film, Gladiatorul iese pentru prima oară în România pe DVD. Și nu doar pe DVD, ci și într-o ediție cu totul specială, care conține 17 minute de peliculă care nu au fost difuzate la cinema. Revăzută personal de Sir Ridley Scott (Regatul Cerului, Alien), această ediție cu trei discuri, cu materiale bonus noi, este cea mai incitantă experiență care poate fi trăită alături de Gladiatorul! Vă va cuceri și pe voi!



An: 2000
Gen: Dramă
Distribuție: Russell Crowe , Joaquin Phoenix, Connie Nielsen, Oliver Reed
Regie: Ridley Scott
Suport: DVD
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. **Telefon: 021-203.96.69**

Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

În colaborare cu LEVEL

Singura emisiune radio despre jocuri de PC și console.

Ascultă despre și câștigă cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Află totul despre Anarchy Online și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.

In fiecare duminică de la ora 12:00, în rețeaua Radio Mix

Radio & Afaceri
MIX fm
100,6

WWW.

Bunny Suicides

hannes.domainplanet.at/fusi/BunnySuicide/Bunny suicides.html

Gata cu vânătoarea de iepuri, cu masacrul inutil din pădurile patriei. De acum înainte, iepurele își alege singur sfârșitul! Și, după cum arată treaba, se pare că iepurele nostru are multe idei. Dacă nu v-ați prins până acum, este vorba de un mic ghid pentru iepurii sinucigași care vor să plece din lumea asta lăsând celorlalți un zâmbet pe buze. Un fel de Darwin Award virtual numai și numai pentru iepurii cu dor de ducă. Doamne ajută!

Band name origins

www.amiright.com/names/origins

Fanilor și fanelor, a venit momentul să aflați adevărul. Ca de exemplu, de ce celor din Backstreet Boys li se spune că-s din dos sau de ce Britney Spears poartă numele de Britney Spears. Adică ce vreau să spun... Da, înțelegeți voi. Ce vreau eu însă e să aflu de ce Roșu și Negru nu s-a numit Bej și din ce beție li s-a tras ălora de la Iris numele.

20 things that only happen in movies

www.nostalgiacentral.com/features/20moviethings.htm

Voi știați că numai în filme mașinile explodează după ce ai tras un singur glonț în ele (nu e adevărat, am încercat cu trabantu' unui vecin și a făcut BOOM)? Sau că numai în producțiile hollywoodiene găsești o drujbă exact când ai nevoie de ea (din nou fals, am găsit vreo trei la țară la Cioli și nici nu aveam nevoie de ele)? Dacă vreți să aflați mai multe, dați o raită pe site-ul de față.

If I dig a very deep hole...

grad.icmc.usp.br/~cipriani/bighole.php

Cine sapă groapa altuia, s-ar putea să ajungă cine știe unde. Asta îmi aduce aminte de problemele inteligente pe care ni le puneam cu toții în copilărie și care conțineau mai întotdeauna întrebarea: „Dacă sap un tunel până în cealaltă parte a Pământului, unde ajung?". Ei bine, trebuie să mă declar dezamăgit, dar dacă sap un tunel din fața blocului, nu ajung în China ci pic fix pe undeva prin mijlocul Oceanului Pacific.

■ Mitza



O metodă sigură de calificare.
Imagine primită de la K-ROT.

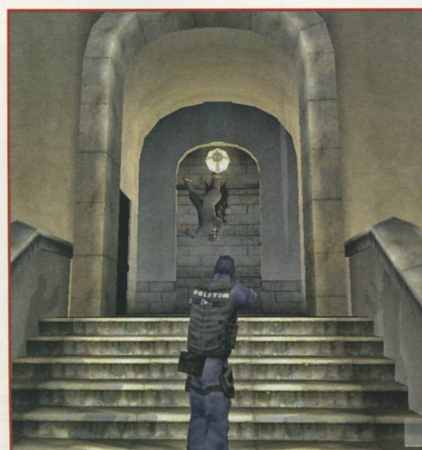


Îți trebuie mult curaj să ataci moartea cu satârul. **Imagine primită de la Andrei Roter.**



Uau, tapet cu accesorii!!!
Imagine trimisă de <<$$aADaMM>> (REBORNED).





Degeaba levitezi, tot headshot primești.
Imagine primită de la Matei Geambașu.

Ce bine se vede drumul după o bere în plus. **Imagine trimisă de Stafyx.**



Aaa... domnișoarele... puțină decență.
Imagine trimisă de DrunkMan Costy.



Agentul 47 a venit să dea probe la Cirque du Soleil.
Imagine primită de la Vector.

Câștigătorul din acest număr este Andrei Roter.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

World Cyber Games 2005 Romania

World Cyber Games (WCG) este cea mai mare competiție internațională de sporturi electronice, cu 70 de țări participante, 800 de finaliști și peste 1,2 milioane de participanți de pe tot cuprinsul globului. Ediția 2005 a WCG, eveniment puternic promovat de către compania sud-coreeană Samsung Electronics, se va ține anul acesta în Singapore, România participând pentru a patra oară la acest eveniment cu o echipă „olimpică" de gameri. Finala națională de Counter-Strike a WCG 2005 s-a ținut la Constanța între 2 și 4 septembrie, în cel mai mare Internet Cafe din România, Forte Games, unde peste 300 de participanți din 20 de orașe ale țării au concurat pentru a reprezenta România la finala mondială a celei de-a patra ediții a World Cyber Games. Finala se va desfășura în luna noiembrie și va fi dotată cu premii în valoare de peste 400.000 $, reprezentanții țării noastre urmând să participe la competițiile de Counter-Strike și FIFA 2005.



Imagine din prima zi a competiției

La invitația lui Silviu Stroe, președintele Professional Gamers League (PGL) - organizatorii competiției, doi dintre redactorii LEVEL s-au deplasat la fața locului pentru a lua pulsul evenimentelor. Este vorba despre mandea, KiMO, și BogdanS, scumpul nostru redactor hardware. Ajunși la fața locului, ne-am întâlnit cu Silviu, care a fost mai mult decât încântat să ne explice o parte dintre chichițele organizatorice. Trebuie să recunosc că băieții de la PGL, cu ajutorul sponsorului principal al evenimentului, Samsung Electronics, și al unor firme locale, s-au descurcat de minune. Personal, n-am reușit să găsesc nimic de comentat la capitolul organizare. Rețea funcțională, răcoare și WC-uri curate la discreție. Ce mai, toată lumea părea mulțumită. Ce să mai comentezi când ai un bar lângă tine și o prietenă care ține morțiș să facă baie în spuma mării o dată la două ore? Ei, glumesc și eu... După încheierea turului de onoare, am fost invitați să rămânem pentru a admira comportamentul celor 44 de echipe în focul luptei. În prima zi, hărmălaie mare. Blesteme, urlete de durere și țipete de bucurie se auzeau din toate colțurile sălii. Trebuie să specific aici faptul că spectatorilor li s-a oferit șansa să admire întreaga competiție proiectată pe un ecran dintr-o încăpere alăturată, iar la final să-l desemneze pe cel mai bun jucător al competiției. Dacă în prima zi am admirat o sală arhiplină, în ziua finalei am urmărit la treabă echipele într-o liniște aproape deplină. Liniștea venea din direcția noastră, jucătorii șoptind ordine între ei și urlând nestingheriți de bucurie sau de oftică ori de câte ori au simțit nevoia. Finala de Counter-Strike din acest an i-a adus față în față pe doi dintre marii favoriți ai competiției: echipele TeG și -EQ-. După un meci disputat, echipa TeG de Counter-Strike a reușit să obțină victoria, urmând astfel să reprezinte România la WCG 2005 Singapore, în perioada 16-20 noiembrie. De menționat însă că echipa -EQ- a reprezentat țara noastră la ESWC 2005, iar unul dintre membrii acesteia, -EQ-Joker, a fost desemnat cel mai bun jucător al ediției WCG 2005 România, organizatorii și sponsorii evenimentului fericindu-l cu un super-sistem de gaming.



Echipa TeG, câștigătoarea ediției din acest an a WCG 2005 Romania


De la stânga la dreapta: Silviu Stroe, un BogdanS zâmbăreț și KiMO, adică eu

Va urma.

■ KiMO

IceageMu

Interviu cu posesorul celui mai avansat server MU Online fan-made din România

MuOnline este un joc devenit celebru mai ales deoarece Webzen, producătorul oficial, nu a fost interesat prea mult de serverele private gratis care au apărut peste tot în lume, iar jocul este suficient de interesant. Și uite așa au răsărit o serie de variante derivate, care mai de care mai ciudate. Funcționalitatea în majoritatea cazurilor a fost mulțumitoare, ceea ce a dus la formarea unei comunități mari de playeri, inclusiv la noi.

Locke: În primul rând, spune-ne câte ceva despre tine.

Daddy: Mă numesc Iorga Bogdan Cătălin, am 25 de ani și sunt din Brăila.

L: Cum de ți-a venit ideea să faci un server privat și personal de Mu Online?

D: Toți prietenii mei jucau Runescape, însă pe mine nu prea mă atrăgea un joc în Java care mai avea și o grafică destul de urâtă. Eu am început să joc Mu Online pe un server oficial. Din păcate, aici au apărut hackerii, lucru care m-a dezamăgit, motiv pentru care m-am mutat pe un server privat, românesc – MuDracula parcă se numea. Ulterior, și aici lucrurile au luat o întorsătură urâtă, așa că am început să lucrez la propriul server. Am luat sursa de pe net, 0.97 parcă era atunci, și am început să o modific. Printre altele, am reușit să fac și ca main.exe să nu mai verifice *.bmd files integrity. Cu timpul, am ajuns la vreo 300-400 de oameni online, motiv pentru care am fost nevoit să fac subservere. Din păcate, într-o zi a trebuit să mă mut din Galați și totul s-a încheiat.

L: Însă ulterior ai continuat, nu?

D: La ceva timp după ce m-am stabilit în Brăila, am reînceput munca la server. Reușisem să fac multe lucruri, printre care să ridic maxim level la 1000 (300 mi se părea prea puțin) și am fost unul dintre primii care aveau pe serverul meu custom armor sets. De data asta am pornit de la serverul de EverWinterMu. Versiunea era 0.97d + 99 item-uri.

L: Am înțeles că te-ai asociat cu un polonez pentru că era mult de muncă.

D: Da, dar nu a fost serios, așa că a trebuit să renunț la ajutorul lui.

L: Totuși, ceva sprijin înțeleg că ai avut și ai în continuare.

D: Da, mă ajută câțiva prieteni, zzz, kabal și cici, adică încă trei oameni.

L: Am înțeles că serverul vostru este hostat în State și că plătiți bani din buzunar pentru chirie.

D: Plătim un preț moderat, aș putea spune și da, din buzunar.

L: De ce IceAceMu?

D: Majoritatea hărților sunt înzăpezite :).

L: Spune-mi te rog în ce stadiu ești în acest moment și prin ce se deosebește varianta ta de celelalte servere private.

D: În primul rând, majoritatea folosesc varianta 0.97 D și nu au nici Dark Lord ca personaj și nici Chaos Castle ca event. Eu am în plus și add-on-urile de pe web site, sistemul de Auction și web-vault-ul. Apoi, la capitolul item-uri am trei seturi de armuri unice în lume, un scut, câteva skill-uri și vrăji noi, toate pentru personajele high-level. Ce îmi lipsește în momentul de față sunt quest-urile, mai ales datorită complexității lor din punct de vedere al creării. Însă lucrez acum la câteva și în curând vor fi gata. Chiar zilele astea am reușit în fine să adaug arme și armuri de identități diferite, lucru pe care nu l-a mai făcut nimeni pe un server privat până acum.

L: În acest moment ai și un loc de muncă?

D: Încă nu, însă am lucrat mult ca administrator de sistem și probabil că voi reîncepe munca în curând. În acest moment, serverul de IceAgeMu îmi cam ocupă tot timpul.

L: Ce planuri de viitor ai? Te gândești să obții un profit material din activitatea asta?

D: Sincer, încă nu m-am gândit la problema asta. Depinde de ceea ce se va întâmpla. Cine știe...

L: Îți mulțumesc frumos pentru că ai fost de acord să ne răspunzi la câteva întrebări și îți dorim mult noroc.

D: Mulțumesc și eu și sper să ne vedem pe IceAgeMu.com

Numărul de jucători pe serverul lui Iorga Cătălin a ajuns în acest moment destul de mare, ceea ce zice multe despre calitatea serverului său. După cum spune și el, dacă sunteți interesați, sunteți așteptați pe www.iceagemu.com pentru detalii suplimentare.

■ **Locke**

Web-shop-ul pentru item-uri ▼

▲ In-game Boss

Gravity Drive

Proiect studențesc la facultatea de jocuri

În articolul despre World of Warcraft din numărul de februarie al revistei, exista o mică oglindă în care un anume Elbert Perez își dezvăluia experiențele sale cu World of Warcraft. Acest individ tocmai a terminat studiile la o facultate pe care mulți probabil că ne-am dori să o facem, Facultatea de Game Design. Și cum pentru a încheia o facultate ai nevoie de un proiect de diplomă, evident că și Elbert a avut unul. Este vorba despre jocul de față, pe nume Gravity Drive.

Joaca de-a designul

Îmi și închipui comisia alcătuită din câțiva profesori, fiecare cu calculatorul în față, jucând serioși și punând diferite întrebări legate de aspectele științifice ale problemei. Trebuie să fie extrem de interesant să ți se analizeze un joc din toate unghiurile, inclusiv cel psihologic, legat de impactul pozitiv sau negativ pe care îl va avea asupra individului. Oricum, ideea e că proiectul său a fost foarte apreciat, motiv pentru care câteva firme de renume i-au și oferit deja un loc de muncă. Legat de joc, trebuie să vă spun că motivul pentru care l-am prezentat în revistă nu are așa de mult de-a face cu calitatea sa, cât cu ideea în sine. Probabil că mulți dintre voi au cât de cât cunoștințe în domeniu și își pot da seama că nu e mare lucru să creezi așa ceva. Evident, Elbert nu a lucrat singur, ci a făcut parte dintr-un grup, Element X, pentru că pe lângă calitățile individuale, pentru ei este foarte important și modul în care studenții pot lucra în echipă. Printre altele, am reușit să-mi arunc ochii și pe „schițele" de lucru. Mai exact, un fișier de vreo câteva zeci de pagini de planificare ca la carte, plecând de la idee și mergând până la descrierea exactă a fiecărui element al jocului și alocarea responsabilităților între membrii echipei. Oricum, nimic din ceea ce am văzut nu mi se pare imposibil de realizat de către voi, în condițiile în care există un pic de timp și un pic de voință.





Hello Boss!

Jocul

Gravity Drive nu este altceva decât un arcade fără pretenții prea mari, însă bine gândit, bine realizat și plin de fun. E exact genul acela de joc pe care îl vrei când nu ai chef să-ți bați capul cu tactici și strategii. Totuși, nu este nici pe departe ușor. Interesant este că are și câteva elemente destul de originale, ca de exemplu modul în care te deplasezi (de aici și numele de Gravity Drive), unele arme etc. Diversitatea elementelor ce trebuie distruse nu este prea mare, însă bossul de sfârșit merită din plin timpul petrecut pentru a ajunge la el. Jocul este destul de scurt, însă conține majoritatea lucrurilor pe care le-ați aștepta până la sfârșit și nu se poate spune că cere numai îndemânare. Cu alte cuvinte, este un proiect complet, bine realizat și bine gândit. Lucrul acesta mă bucură deoarece mă face să mă gândesc și să sper că viitorul jocurilor nu va fi unul strict comercial și că oameni ca cei din Element X vor strecura pe lângă politica impusă de firmele de distribuție și acele elemente care fac din joc joc și nu o modalitate de exploatare a buzunarelor.

Așadar...

... aștept cu nerăbdare ca moda aceasta a game designului ca știință să ajungă și la noi în țară și poate câțiva oameni de bine se vor gândi să deschidă porțile unui colegiu de game design. Sunt sigur că nu va duce lipsă nici de candidați și nici de profesori, iar în câțiva ani rezultatele vor apărea cu siguranță.

■ **Locke**

Producător	**Element X**
Distribuitor	**Element X**
ON-LINE	**www.elementxgames.com**


LEVEL
brzhy 2005

Cuibuşorul de nebuni



Dani F. este un băiat de treabă. Nu se prea pricepe el la chestiile despre care vorbim noi pe aici, dar are numai intenţii bune. E prieten cu Dimmu... sau frate... cică ar avea acelaşi tătic, dar Dani F. e mezinul şi el nici nu a apucat să îl cunoască pe tăticul lor, care i-a părăsit, a plecat la Bucureşti pentru o viaţă mai bună (cine l-o fi păcălit?!?!) şi a uitat de ei. Îl are doar pe Dimmu şi acum mi s-a făcut şi mie milă de el şi l-am lăsat să stea cu mine când scriam rubrica. Dani F., ca şi fratele său mai mare, are foarte multă personalitate şi comentează non-stop. A avut câte ceva de zis despre e-mail-urile voastre, deci să nu daţi vina pe mine pentru comentarii!!! Nu am fost eu! OK?!?! **Eu am ajuns la o singură concluzie: fraţilor, aveţi nevoie de un control psihologic. Ce e cu toate literele şi cifrele alea dispuse aiuristic de voi în descrierea calculatoarelor!?!?** Dani!!! **OK, tac... Dar!!! Cum Akasha a avut multe chestii pe cap în urma ciocnirii foarte violente cu un număr impresionant şi de-a dreptul ameţitor de examene în ultimele două săptămâni, îmi va rămâne mie, Dani F., să propun tema pe luna următoare: V-ar plăcea o carieră în IT & C? De ce? Ce, mai exact, v-ar plăcea să faceţi în acest domeniu şi dacă nu vă interesează aşa ceva, de ce? Explicaţi!!! Explicaţi-mi şi mie!!!!** Dani, hai să îţi punem bluziţa. **Mami, de ce are mânecile atât de lungi?!**

■ **Akasha**

Amazing3

„Aşa, să începem: camera perfectă pentru gaming... Păi, în primul rând ar trebui să fie perfect rotundă, fără nici un colţ... aşa, în caz că ne enervăm prea mult la vreun joc. Ar fi nevoie de următoarele sisteme: „Compul Regal" format din următoarele componente: un monitor LCD de 21", o carcasă cât mai mare, un procesor Intel Pentium 4 la 3000+ GHz, cu Hyper Threading, desigur, o placă video ATI Radeon de ultimă oră, o placă de bază nForce tot de ultimă oră, placă de sunet SoundBlaster Audigy 2, sistem de sonorizare 6.1, de la Cambridge Soundworks (preferaţii mei), webcam, microfon, tuner TV, un combo DVD/CD-RW sau poate două şi internet prin fibră optică de vreo 2 MB/s extern şi metropolitan vreo 20-30 MB. Ajunge... *(Uaaaau!Deci...uaaaau!)*. În rest, încă vreo cinci compuri la fel, dar cu căşti, aşa, ca să ne putem înţelege când avem musafiri. Pereţii ar trebui să aibă ferestre mari, că dacă tot ne strică ochii monitoarele, măcar să nu ni-i stricăm şi de la lumina artificială. Părţile goale ale pereţilor ar trebui să fie pline de postere cu cele mai bune şi mai legendare jocuri... ca să nu uităm cu ce am început *(aahhhh... Starcraft, unde în copilăria mea ai rămas?)*. Un amplificator cu boxe proprii, în caz că nu poţi folosi winamp-ul în acelaşi timp cu vreun joc oarecare. Ar trebui să fie o cameră dotată şi cu frigider şi, eventual, nişte domniţe drăguţe care să servească gamerii înrăiţi care mai au un pic şi mor de foame pentru că nu vor să-i lase pe coechipieri singuri la CS *(urăsc faza asta)*. Şi asta-i ultima: câte un automat de cafea lângă fiecare monitor... de, gaming-ul te oboseşte."

KillerCoy

„Salut LEVEL! Nu v-am mai scris luna trecută din simplu motiv că revista de jocuri dusă la perfecţiune este chiar cea căreia îi scriu *(să nu vă culcaţi pe o ureche)*. Uite, din cauza voastră nu mai dormeam noi... Acum că v-am descoperit, aveţi la dispoziţie până apare revista să fugiţi din calea răzbunării noastre odioase. Aşa... acum let's talk business. Camera perfectă pentru jucat pe calculator aş numi-o CyberRoom *(sună bine, nu?)*. Camera ar trebui să aibă 15-20 mp şi să fie pătrată, iar geamurile camerei să aibă jaluzele din lemn cum aveau casele vechi (ca să fie beznă ziua). Cam atât despre cameră. Acum să vorbim de conţinut în detalii tehnice *(sper că toţi gamerii ştiu câte ceva de calculatoare)*. Cu ce să începem... hmm... a... da... începem cu priza *(nu râdeţi)*. Ne trebuie o priză cu împământare în care să punem un prelungitor PFS 7 TCFR care ne va asigura protecţia dispozitivelor electronice şi multimedia. Apoi ne trebuie o carcasă X-Clio, dar aceasta nu are sursă, aşa că ne trebuie şi o sursă Enermax Coolergiant 600W. X-Clio e şi transparentă pe o parte aşa că-i punem si nişte neoane Sharkoon. Apoi ne va trebui o placă de bază Asus A8N-SLI-DELUXE că are PCI Express şi 5 PCI-uri; îi punem 4x512MB PC3200 400 MHz DDR KingMax Tiny BGA, punem şi un Athlon 64 3500+, adăugăm şi un hard Seagate 146 GB SCSI Ultra320 10.000 rpm 8 MB cache, trântim şi un DVD-Writer LG GSA-4163B şi un DVD-ROM LG GDR816B, un floppy TEAC *(ce de litere şi cifre... mami, nu eram în vacanţă?)*, o placă video Gigabyte X800XT-PE, o placă de internet prin fibră optică, un WinFast TV 2000 XP Expert, o placă de sunet Revolution 5.1 şi cireaşa de pe tort: un sistem audio Logitech Z-5500. Iar pentru a ţine totul rece, „turnăm" şi un kit Asetek WaterChill Antartica CPU&VGA L30. Era să uit de monitor... hmm... ar merge un monitor de 19 inchi LG F900P Flatron. Cam asta-i tot. Dacă mai sunteţi treji, vă zic să vă culcaţi, iar dacă aţi adormit, vă zic somn uşor şi visaţi în continuare!!!

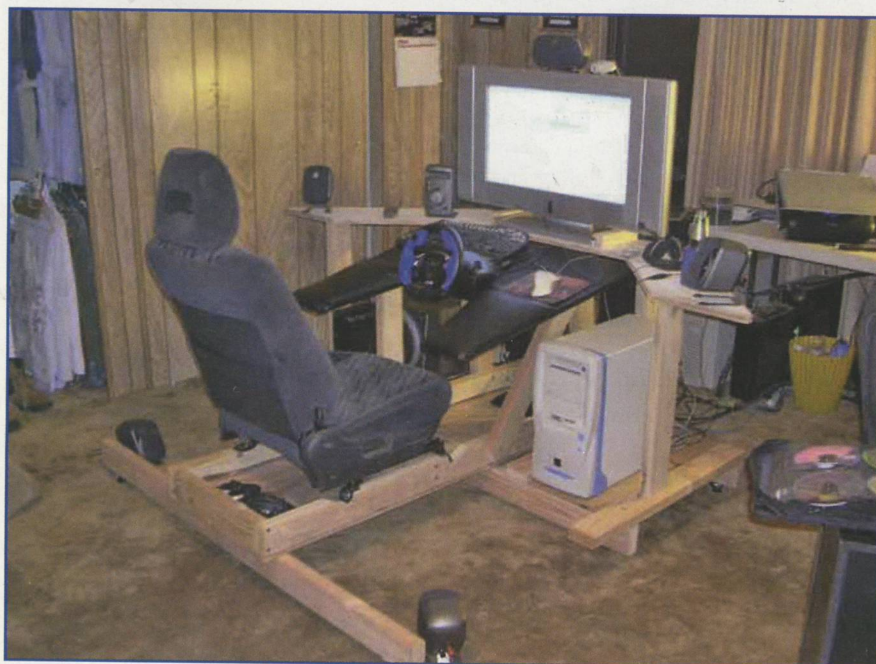
Nu are nimeni banii şi curajul să stăpânească acest calculator. Pe curând LEVEL!"

Dusa Adrian

„Ahh... m-aţi prins cu laboratorul în beci? Fir-ar, am fost sigur că ziua asta va veni odată şi odată *(Te-am prins, dar nu credeam că o să fii atât de*

cooperant. Ne pregătisem să te torturăm ca să recunoşti... te puneam să joci HL pe un HC...)! Dar am să-i deschid porţile lab-ului pentru „Revista de jocuri <aproape> dusă la perfecţie". Deci locul l-aţi aflat deja în rândurile de mai sus, dar oare ce se află în „My little game lab"? Intrarea în laborator este după raftul cu murături al mamei, nimeni nu s-ar gândi că ar putea fi ceva după el, nu? Primul lucru care bate la ochi la intrarea în încăpere este raftul cu jocuri care ocupă tot zidul din partea dreaptă, iar apoi ochii sunt conduşi în partea stângă de cablul pentru net cu diametru de 10 cm care duce în unitatea centrală primită gratis de la NASA (i-am ajutat cu ceva în trecut); rata de transfer este de 100 GB/s.

Să trecem la descrierea comp-ului propriu-zis: placă de bază Gigabyte GA-8N-SLI Pro, procesor Intel pentium 4 3,8 GHz turat cu ajutorul răcirii pe freon pe la 6,8 GHz, două plăci video GAINWARD PowerPack Ultra 3500 PCX, monitor SAMSUNG LCD 19" 193P, placă de sunet CREATIVE Audigy 2 ZS Platinum Pro, două unităţi DVD Writer ASUS DRW-1608P, RAM 3 GB DDR2, HDD de 400 GB Seagate, FDD Sony, boxe Genius SW-5.1 Home Theater 3600 W, căşti TEAC HP-10, tastatură şi mouse Logitech şi bineînţeles că un UPS nu poate lipsi din configuraţie. Dacă ne uităm bine, observăm şi un TV cu plasmă de 72" la care sunt conectate Xbox 360 şi PS3, iar într-un cuişor, la ieşire un PSP. *(ok... întotdeauna mi-au plăcut oamenii care au ştiut ce vor... but this is just weird!).* A, era să uit de mini frigiderul arhiplin cu bunătăţi culinare de la FastFood-ul de la colţ şi cuptorul cu microunde, care nu pot lipsi din configuraţia laboratorului *(ah... mâncare...)."*



Avem şi varianta cu mini barul lângă scaun, deci e de 10.

Silver Sentinel

„SALUTARE LEVEL! I'm back şi vreau să vă arăt că pot să scriu DIN NOU. Treaba cu laboratorul de gaming este în acelaşi timp şi grea, dar şi inventivă. După părerea mea, cred că laboratorul meu de gaming ar arăta cam aşa: în primul rând, va fi o cameră destul de spaţioasă pentru a acomoda ustensilele gamerului de rând; va fi zugrăvită într-un albastru deschis *(pentru a aduce relaxarea şi liniştea pe care trebuie să o aibă un gamer — karma care ne ţine în viaţă, you know).* În cameră se va afla un fotoliu de ultimă generaţie *(care poate să facă şi masaj - pentru orele acelea frustrante, când nu poţi trece de vreo cursă la Need for Speed 12 (98.273... aaaaa... devine înspăimântător))*; camera va fi decorată cu marmură, ca sunetele să ricoşeze înapoi la gamer (pentru a reda mai bine sunetele); în ce priveşte compul (piesa de rezistenţă): monitor de 35 de inchi, placă video de 512 MB, memorie de 3 GB, procesor Pentium VI care rulează la 5,3 GHz. Să continuăm: pe lângă accesoriile şi mobilierul *(comoda pentru PC - de stejar - hmmm ce gusturi rafinate mai am şi eu (categoric!)),* mai este loc şi de o fătucă... pardon, o asistentă, care să vină şi să şteargă sudoarea de pe frunţi când ne încingem la maximum, nu mai spun când avem nevoie de un suc concentrat de vitamine, ca să ne mai revină energia pe care am pierdut-o zile întregi la comp. În principiu, laboratorul ideal de gaming este o cameră în care te simţi bine, ştii că nu eşti deranjat, poţi să faci ce vrei în ea şi tot ce este în această cameră se ghidează după un singur lucru: lumea virtuală şi a gamingului. *(Amin!)* Until next time I wish you well and watch out for the Sentinel."

Darky de la Cluj

„Camera perfectă pentru gaming... trebuie să aibă în primul rând uşa de metal şi încuietori bune ca să nu te poată lua părinţii de la calculator *(cititorii LEVEL sunt nişte oameni foarte practici, trebuie să recunoaştem).* În al doilea rând, să fie izolată fonic ca să nu se audă când dai Metallica sau Guns la maximum că poate cheamă vecinii poliţia. După aceea, trebuie să aibă trei lucruri pe lângă calculator: 1. un frigider, 2. o toaletă şi 3. mâncare şi băutură în frigider, aşa, ca să nu te ridici de la calculator pentru orice chichiţă. Şi ultimul, dar cel mai important lucru pe care trebuie să-l aibă este, bineînţeles, un calculator care să nu se blocheze odată la 15 min şi care să suporte jocurile mai noi. Şi până nu uit, o legătură la internet destul de bună încât să poţi intra la WoW în Orgrimmar, respectiv în Ironforge fără să ai un lag de îţi vine să arunci calcu' pe geam. Asta e părerea mea."

KSHKY

„Vreau să îţi spun că o să scriu cu diacritice *(Mulţumesc pentru anunţ... Akasha se apucase deja de corectat din reflex... foarte aeriană fata asta...).* Cred că mă iubeşti în momentul ăsta *(Într-un fel foarte special...).* În legătură cu tema de numărul acesta: în primul rând, trebuie să aibă un super calculator care nu îţi face probleme cu placa video etc. Camera trebuie să fie întunecată, să nu fie prea cald, să aibă un scaun confortabil, jocuri noi şi unele goldies în sertarul de jos gata să fie instalate. Încă un lucru: trebuie să fie mâncare şi lichide *(de preferabil bere)* în cameră

pentru a nu părăsi camera decât when nature calls. *(Scurt și la obiect... dar asta nu e neapărat pozitiv).*"

Răzvan Gherasim

„Salut! E prima oară când scriu și am zis de ce nu?... având în vedere că o să îmi ia netul în câteva ore... Cea mai tare cameră pe care o poate avea un gamer? Hai să încep cu datele tehnice. Calculatorul trebuie să fie ceva nemaivăzut până acum, deci trebuie să fie tehnologie extraterestră! Un sistem care se adaptează automat la orice joc, astfel îl poți juca în condiții optime și nu vei fi nevoit niciodată să îi schimbi componentele *(snif...!)*. Desigur, poate citi DVD-uri, dar și jocuri de pe PS2, PS3, X-box... și le adaptează automat pentru pc-ul tău... *(cititorii LEVEL sunt, de asemenea, foarte economi)*. Tastatură și mouse care se auto-adaptează pentru mâinile tale, astfel nu vei avea nici o durere sau disconfort. Scaunul, că ăsta este cel mai important, este dintr-un material special, astfel nu o să îți fie niciodată frig sau cald și se mulează perfect pe spatele tău... E nevoie și de un televizor, pentru momentele alea de loading *(dar desigur, cu noul sistem, așa ceva nu va mai exista)* și, oricum, e bine să îl ai pe lângă tine. Desigur, tehnologie extraterestră și aici, la fel și combina, cu o selecție de melodii făcute de tine, piese alese pe sprânceană, crema cremelor... Cum vei putea să dai volumul mai tare sau să schimbi programul la tv? Păi, foarte simplu: cu puterea gândului, aceste lucruri sunt posibile datorită ixienilor *(huh?!... pe mine m-a pierdut la faza asta)*. Da, toate lucrurile vor fi procurate de pe planeta ix, asta pentru cei care o cunosc! *(Aha!Am notat!)* Este nevoie și de un wc prin apropiere, cu un teanc de reviste pla... cough... Level! Toată colecția, de la începuturi până în prezent. Ușa camerei este din oțel, pentru a opri invadatorii, respectiv părinții *(poate ar trebui să înființați Clubul Gamerilor cu Uși de Oțel, se pare că e la modă)*, este dotată și cu un cloacking device, asta dacă vrei să îl folosești, și, desigur, sisteme de bruiere, pentru a nu fi detectată *(după care să începi să te rogi să nu pice curentul și să rămâi forever in hyperpsace)*. Dar astea sunt doar opționale *(Asta începe să semene cu o reclamă la mașini)*. Mai are și un butonaș verde prin apropiere și când îl apeși se face imediat comandă la pizza ta preferată *(Mâncareeeee!!!!)*! Cam asta ar fi totul, în afară de internetul care are o viteză de 1 milion de megabiți pe secundă *(de-a dreptul amețitor...)*, dar nimic în rest!"



Ce alegem azi din vitrina cu produse?

Remus m.

„Salut LEVEL !!! E prima oară când îți scriu... să vedem, camera perfectă pentru jucat pe computer ar fi: în primul rând, să aibă cam trei *(cum vă alegeți voi numerele astea? Adică... de ce tocmai trei? I wanna know da secret!!!)* computere... 100.000 MHz, 1.000 MB RAM, 10.000 GB *(hehe... pe astea știu cum le alegeți... uitați degetul pe tastatură)* și accelerare 3D cu 1.000 MB RAM, să conțină CD-ROM, CD-RW, DVD-ROM și DVD-RW. Un mouse optic și o tastatură fără fir, un scaner și o imprimantă, cel mai tare joystick, măcar un Thrustmaster Top Gun Afterburner Force Feedback *(dacă ați citit în rubrica hardware din august 2005)*, un monitor plat, vreo șase sisteme de boxe pentru ca atunci când joci să simți că ești în pielea personajului. Lângă tine să fie câteva suporturi pentru CD-uri cu absolut toate jocurile din lume *(chiar și Super Mario)* că doar ești gamer. Ar fi tare să ai un aparat care să te ajute să joci toate jocurile doar cu mintea, fără mouse și tastatură *(uite, și voi ar trebui să faceți un club)*. Eu prefer culoarea camerei albastră. Dacă îți este cald, monitorul are aer condiționat *(Monitorul?!?!?!? De ce tocmai monitorul?!)*. Cam atât am avut de spus!... ne mai auzim LEVEL. Hasta la vista !!!"

Constantin Liviu

„Păi... Dacă aș avea resurse, mi-aș lua o M-m-m-m-mare cameră. Mi-aș pune o ușă de laborator pe care să scrie „Gamer's Laboratory: Violators will be shot, Teachers will be shot again" *(Multe cluburi! Multe!!!)*. Aș zidi ferestrele *(nu-s rudă cu Dracula (o să notez undeva))* și mi-aș pune beculețe de Crăciun *(sângele de pe ecran contrastează cu atmosfera) (?!?!?!?)*. În cazul unui buget redus, mi-aș lua două calculatoare *(așa de rezervă)* dotate „măcar" de ultimă generație, un pat suspendat, o servitoare *(trebuie să mă alimentez (Mâncareeeee...))* și un generator *(urăsc o pană de curent când scriu CD-uri (Foarte enervant, nu-i așa?))*. A!... și aș antifona camera să scap de comentarii de genul: „Dă mai încet că m-ai înnebunit!". And last but not least, m-aș dota cu un birou+scaun *(calc.+parchet=baaaad)*, un dulap pentru jocuri ș-un ditamai șifonierul pe care să scrie: „The everlasting LEVEL collection". Eu mă întorc la experimentele mele, iar voi publicați poza aia! *(Nu încă... sunt niște sabotori care tot trimit e-mail-uri fără diacritice!).*"

talon de comandă **LEVEL 10/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
NOU!! CHIP SPECIAL REȚELE WIRELESS	10,5 lei noi/ (105.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL septembrie 2005	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL PC FĂRĂ PROBLEME	11,5 lei noi/ (115.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL iunie 2005	8 lei noi/ (80.000 lei/buc)		

REDUCERE!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament **LEVEL 10/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	~~810.000 lei/ 81 lei noi~~	500.000 lei/ 50 lei noi
12 luni	~~1620.000 lei/ 162 lei noi~~	900.000 lei/ 90 lei noi

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

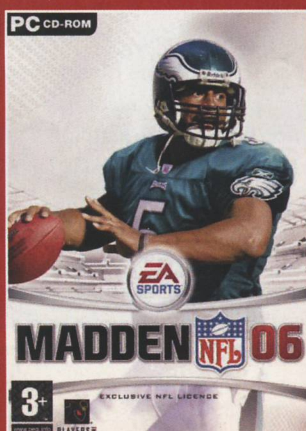
Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI

best distribution

Câștigă jocul Madden NFL 06



În Madden NFL 06, jucăm?

a. Tenis

b. Fotbal american

c. De-a prinselea

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Madden NFL 06 din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2005.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare februarie 2004 - februarie 2005), LEVEL are 107.000 cititori/număr.

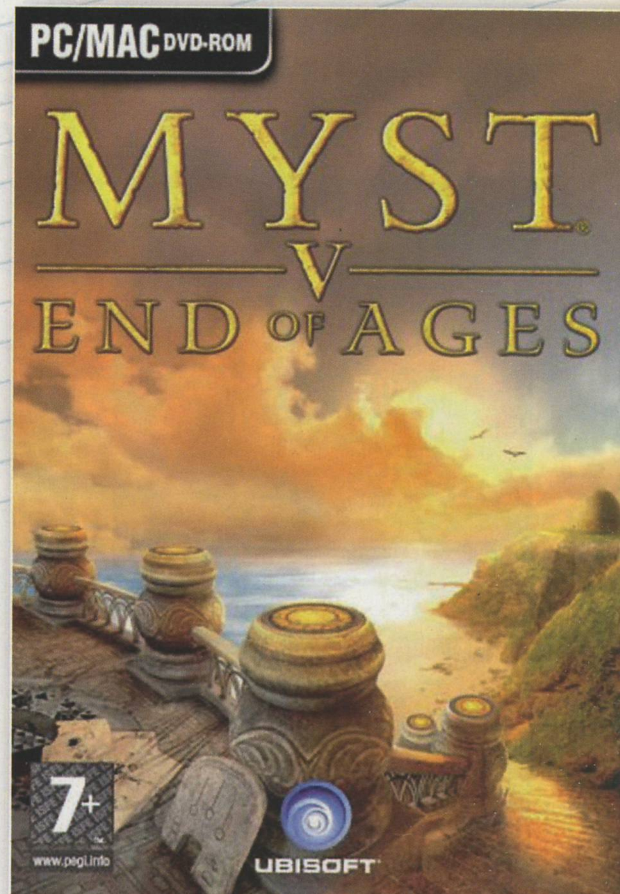
INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Orange Romania	C2
Tornado Sistems	7, 9, 11
Domo	13
Best Distribution	17, 39
Adidas	20, 21
LG	51
K Tech Electronics	59
Caro Group	65
Fanatic Gamer	69
Autoshow	C3
Flamingo Computers	C4

LEVEL
MOBILE FORCES
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS
PC CD-ROM
Rage www.rage.com

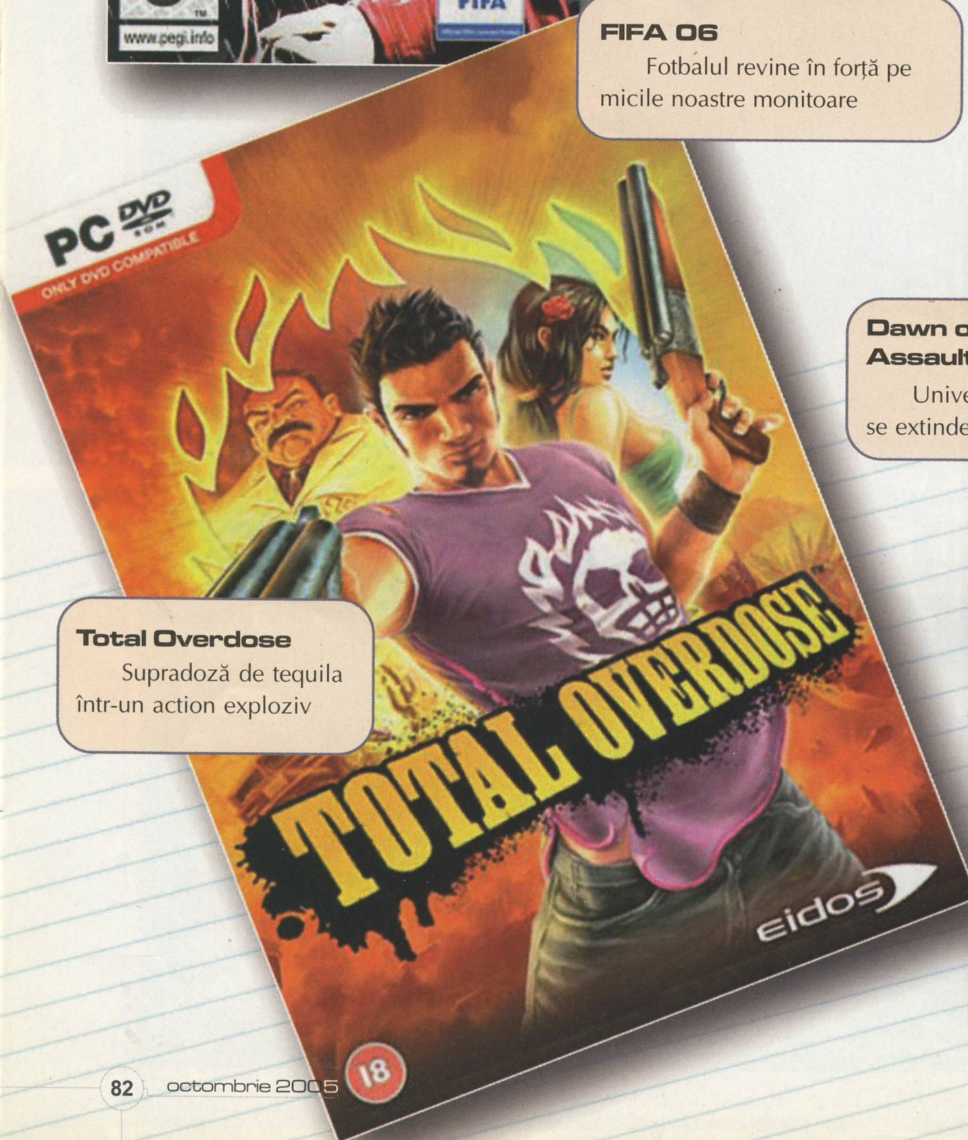
LEVEL MOBILE FORCES
MOBILE FORCES
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS
LEVEL
Rage www.rage.com
MOBILE FORCES LEVEL



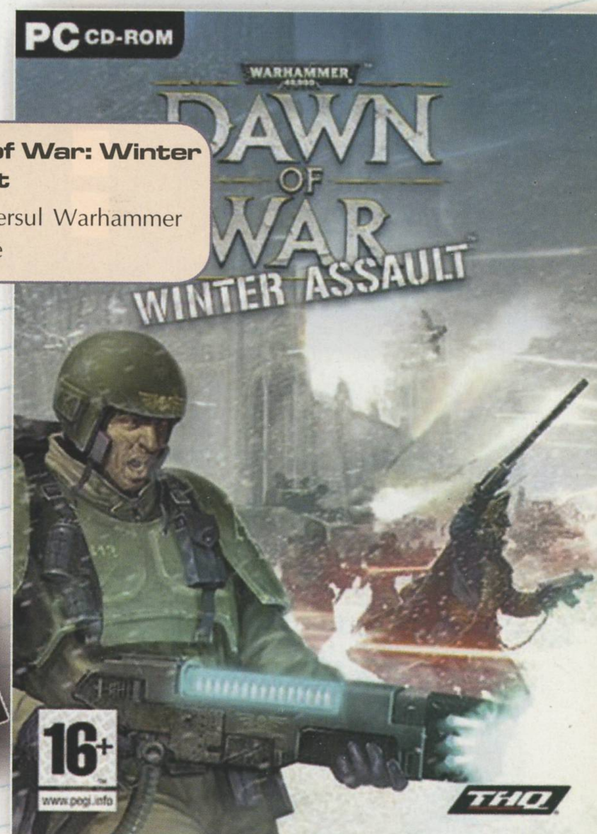


Myst V: End of Ages
Pregătiți-vă pentru sfârșitul aventurii

FIFA 06
Fotbalul revine în forță pe micile noastre monitoare



Total Overdose
Supradoză de tequila într-un action exploziv



Dawn of War: Winter Assault
Universul Warhammer se extinde

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW ● 23 Octombrie 2003 ● Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume

4 mm

AUTOSHOW